ИГРОМАНИЯ

ЗАГЛЯНИ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР

ЖУРНАЛ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГР

№5 (20) '99

REQUIEM
AVENGING ANGEL

CIVILIZATION
CALL TO POWER

LANDS OF LORE III

WARZONE 2100



ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM

ИГРОМАНИЯ

5(20) МАЙ 1999

УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Игромания»
Генеральный директор
Александр Парчук
Зам. ген. директора
Светлана Базовкина

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Евгений Исупов
Зам. главного редактора
Дмитрий Бурковский
Научный редактор
Александр Савченко
Редакционная коллегия
Вячеслав Акимов
Алан Берновский
Екатерина Воронина
Сергей Пуриков
Игорь Савенков
Николай Силин
Денис Чекалов
Кирилл Шитарев
Технический редактор
Людмила Катаева
Арт-директор
Виктор Попов

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ирина Карпова (тел. 274 9059)
Серьян Смакаев
(пейдж. 239 1010, аб. 22 396)

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Алексей Густокашин
(тел./факс. 274 9059,
тел. 274 9294)
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Иван Базовкин
(пейдж. 333 2010, аб. 35130)

ДЛЯ ПИСЕМ
109316, Москва,
Волгоградский пр-т, 2, оф. 510.
«Игромания»
E-mail: editor@igromania.ru
Телефон: (095) 274 9059
http://www.igromania.ru

Дорогие игроманы!

Итак, с ходу – не пугайтесь, увидев «Игроманию» несколько «похудевшей». Во-первых, мы все равно остались толще, чем были 4 месяца назад. А во-вторых, сия мера вынужденная и, что самое главное, исключительно временная. Наступает пресловутый летний спад, предсказывать который так любят экономисты и маркетологи. Достойных игр выходит все меньше, читательская активность неуклонно снижается, все уже давно мечтают об отдыхе...

Разумеется, как только этот веселый сезон пройдет, мы вновь начнем «толстеть». А пока представляем вашему вниманию наше давно обещанное творение – совсем скоро свет увидит книга, целиком посвященная любимому многими «Вавилону-5». Просим встречать аплодисментами и обязательно стоя. :-)

И напоследок – в следующем месяце исполнится ровно год смене дизайна журнала. Пора бы продолжить эту славную традицию, не правда ли?

ВНИМАНИЕ!
У москвичей появилась возможность получить старые номера «Игромании» с доставкой на дом.
Подробности на стр. 45

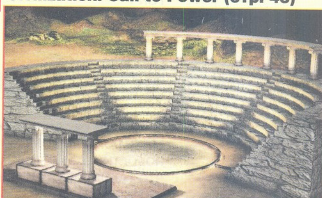
ВНИМАНИЕ!
Изменился номер телефона и почтовый адрес нашей редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати.
Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

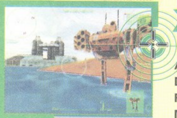
Цена свободная.

Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Тираж 25.000. Заказ №1009.

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
Civilization: Call to Power (стр. 46)



СОДЕРЖАНИЕ



ЖДЕМ ИГРУ 10



ИГРАЕМ 20



ЛОМАЕМ 108

КОДЫ ДЛЯ PC

КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION



ВООРУЖАЕМСЯ 116

СОДЕРЖАНИЕ

ФАН-КЛУБ

126



ВАВИЛОН-5

X-FILES

РАЗНОЕ



РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

НА НАШЕМ ДИСКЕ!

ИГРОВАЯ БАЗА ДАННЫХ
DIRTY LITTLE HELPER '98

ДЕМОВЕРСИИ ИГР:

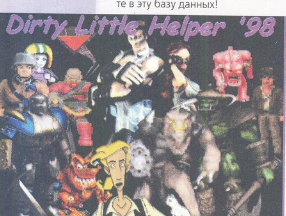
- Apache-Havoc
- Corsairs
- Evil Core: The Fallen Cities
- Expendable
- Gromada
- Hell-Copter
- Heroes of Might & Magic III
- Mars Maniacs
- Railroad Tycoon II: The Second Centure
- Requiem: Avenging Angel
- Shattered Light
- Starshot: Space Circus Fever
- Tomb Raider II Gold
- Twisted Mind
- Ultimate 8 Ball
- V-Rally

ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ
ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ
WINAMP, ПЛАГИНЫ И СКИНЫ
SCREENSAVERS
СТАТЬИ

Final Fantasy VII
Resident Evil 2
Tomb Raider II
Tomb Raider III
Warhammer 40K: Chaos Gate

ИГРОВАЯ БАЗА ДАННЫХ DLH

Прежде чем написать письмо в редакцию с вопросом о наличии кода для той или иной игры, загляните в эту базу данных!



Обновленная и дополненная версия DLH теперь содержит коды, солюшены, сохраненки, трейнеры 2061-й игры для PC, 410 игр для PlayStation, 117 игр для Nintendo 64 и 115 игр для SuperNintendo. Не беспокойтесь о том, что DLH «захламляет» ваш компьютер. Папку с этой программой вы в любой момент сможете удалить или переместить в другое место без каких-либо последствий для системного реестра Windows.

ДЕМОВЕРСИИ ИГР

Apache-Havoc

Разработчик	Razorworks
Издатель	Empire Interactive
Жанр	авиасимулятор
Требования	P-200, 32 Мб, обяз. 3D-уск.



Небо над Кубой вновь неспокойное! Спустя четыре месяца после выхода лучший вертолетный симулятор 1998 года наконец-то обзавелся подобающей демоверсией. Надеемся, что вы по достоинству оцените ситуацию и докажете бессмысленность утверждений о превосходстве Apache над Ми-28. Главное – не забывать, кто твой противник...

Corsairs

Разработчик	Microids
Издатель	Microids
Жанр	морская RTS
Требования	P-133, 32 Мб



Интересно, кто хотя бы раз не мечтал о том, чтобы стать пиратом? Нет, не диски и кассеты с лотков продавать, а искать сокровища, брать на абордаж суда и драться на шпагах с капитаном? Или (чем черт не шутит?) командовать целой флотилией под «Веселым Роджером»? Тогда умеренная доза Corsairs – то, что нужно. Вдруг у вас талант? Главное, запомните – золота никогда не бывает слишком много...

Evil Core: The Fallen Cities

Разработчик	Avaria
Издатель	Insomniax
Жанр	3D-action + adventure
Требования	P-133, 16 Мб, обяз. 3D-уск.



Довольно часто встречающейся гибрид стрелялки и приключений – сначала поговорил, и только потом застрелил. Впрочем, игра довольно неплоха – приятная графика, свободное перемещение, торговля, нелинейный сюжет, многопользовательский режим. Не шедевр, но все же...

Expendable

Разработчик	Rage Software
Издатель	Rage Software
Жанр	3D-action
Требования	P-166, 32 Мб, обяз. 3D-ускоритель

Похоже, в психологии и в логике мышления человечества так ничего никогда и не изменится. Опять перед нами картина мрачного будущего. Только мрачное оно, скорее, для тех несчастных орд инопланетных захватчиков, с которыми так мастерски расправляется



главный герой. Чистой воды action, море огня, света и взрывов – что можно еще ожидать от создателей незабвенного Incoming? Настало время еще раз проверить вашу систему на производительность...

Gromada

Разработчик	Gromada
Издатель	«Бука»
Жанр	arcade + strategy
Требования	P-166, 16 Мб, обяз. 3D-ускоритель



Забавная и интересная игрушка, весьма оригинальная смесь аркады и стратегии. Очень приятная графика обуславливает необходимость присутствия трехмерного ускорителя в вашей системе, однако довольно неожиданный подход к самому игровому процессу и оформлению оправдывает любые жертвы – посмотрите хотя бы для общего ознакомления.

Hell-Copter

Разработчик	Drago Entertainment
Издатель	Ubi Soft
Жанр	action
Требования	P-133, 16 Мб, рек. 3D-ускоритель

«Закаленные бойцы, помнящие сухой ветер Кувейта, влажный воздух Амазонки, бетонный кошмар Нью-Йорка и ощущение неизбежности перед атомным оружием в руках безумца. Да, вы, ветераны

Desert, Jungle, Urban и Nuclear Strike'ов. К вам обращаюсь я, Robert Fortune, командир знаме-



нитого эскадрона «Hell-Copter». Как всегда, миру вновь нужно несколько хороших стволов, и я готов стать вашим напарником».

Heroes of Might & Magic III

Разработчик New World Computing
Издатель 3DO
Жанр стратегия
Требования P-133, 32 Мб



Новых «Героев» представлять не нужно – они и так известны всем. Самая популярная игра зимы-весны этого года и первый претендент на звание «Лучшая стратегия-99».

Mars Maniacs

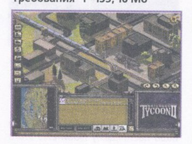
Разработчик Church of Electronic Entertainment
Издатель Church of Electronic Entertainment
Жанр автомобильная аркада
Требования P-166, 32 Мб, рек. 3D-ускоритель



Жанр старой доброй автомобильной аркады не стареет. Скажите честно, согласились ли бы вы прокатиться с ветерком над пыльными равнинами Марса, рассекая песок, когда-то бывший морем, на стилизованной «под шестидесятые» машине на воздушной подушке? Не хватает только пива, желтых очков, фанка и рок-н-ролла. Впрочем, как и самого песка...

Railroad Tycoon II: The Second Centure

Разработчик Pop Top Software
Издатель Gathering of Developers
Жанр экономическая стратегия
Требования P-133, 16 Мб



Долгожданное продолжение лучшей игры «про паровозики» прошлого года. Точнее, не совсем продолжение, а набор дополнительных миссий. Зато демоверсия не требует обязательного наличия основной игры, что само по себе довольно хорошо. Особенно, если у вас остались старые счеты с «железнодорожными баронами» – война теперь будет идти до победного конца. Кто знает, на чем мы будем ездить по вашей милости в 2042 году?

Requiem: Avenging Angel

Разработчик Cyclone Studios
Издатель 3DO
Жанр FPS
Требования P-166, 16 Мб, рек. 3D-ускоритель



Когда прозвучат трубы Судного Дня и будет видна пыль из-под копыт Четырех Всадников, наступит час великой битвы, финального сражения между Верными и Падшими. И лишь ангел, лишившийся своего бессмертия и принявший образ человека, сможет предотвратить неизбежный Финал...

Shattered Light

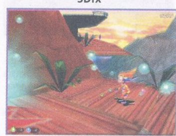
Разработчик Catware
Издатель Simon and Schuster
Жанр RPG
Требования P-166, 16 Мб



Королевство в опасности, наследный принц исчез, могущественный артефакт Sun Stone разбит и уничтожен. Над миром нависает новая угроза. Ему, как всегда, требуются герои. Вполне стандартная завязка для RPG, не правда ли?

Starshot: Space Circus Fever

Разработчик Infogrames
Издатель Infogrames
Жанр arcade + adventure
Требования P-133, 16 Мб, рек. 3Dfx



Дело Mario 64 живет и здравствует! На этот раз вечного водопроводчика на боевом посту сменяет «космический жонглер» из XXXII века, а по совместительству – владелец цирка, занятый поиском редчайших экспонатов для своего единственного и неподражаемого выступления. Стандартная смесь стрелялки-прыгалки и приключений. Немного бредовый сюжет, зато полностью интерактивный трехмерный анимационный «мультик».

Tomb Raider II Gold

Разработчик Core Design
Издатель Eidos
Жанр 3D-action + adventure

Требования P-166, 16 Мб, рек. 3D-ускоритель

Бедная Лара, она до сих пор живее всех живых. В нашем случае в «зо-



лотой» версии своих вторых (!) приключений. Данную «демку», кстати, можно рассматривать в качестве довеска к находящемуся на данном компакте полному прохождению этих приключений.

Twisted Mind

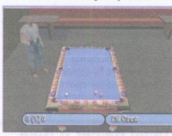
Разработчик Soft Enterprises
Издатель Modern Games
Жанр puzzle + arcade
Требования P-90, 16 Мб, рек. 3D-ускоритель



Стрелялки стрелялками, но подумать и поломать голову иногда тоже не помешает. Особенно, когда этот процесс обретает такую ненавязчивую форму.

Ultimate 8 Ball

Разработчик Mirage
Издатель THQ
Жанр симулятор бильярда
Требования P-90, 16 Мб, рек. 3D-ускоритель



Бильярд (пусть даже и pool) – игра интеллектуальная. Правда, повысить свои способности, играя на компьютере, весьма проблематично. Если вы заядлый поклонник или просто не имеете возможности сыграть «в живую», попробуйте этот весьма неплохой имитатор.

V-Rally

Разработчик Infogrames
Издатель Infogrames
Жанр автосимулятор
Требования P-90, 16 Мб, обяз. 3D-ускоритель



Последнее время стало появляться довольно много симуляторов, посвященных ралли, и это не самый плохой их представитель. Приятная графика, четкая физика и множество возможностей – что еще надо настоящему любителю этого спорта? Конечно, не Colin McRae Rally, но на пару часов увлечь может. Или даже послужит поводом для покупки полной версии...

ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ

Apache-Havoc

Обновление до версии 1.1d. Исправлены ошибки в немецкой и японской версиях, улучшена поддержка ускорителей ATi Rage Pro, устранены проблемы с дождем на некоторых типах видеокарт, изменено управление, в частности, добавлена возможность фиксировать горизонтальное положение по нажатию Shift + H вне зависимости от положения штурвала, исправлены другие ошибки в режимах многопользовательской игры и одиночной миссии.

Hell-Copter

Патч устраняет проблемы, возникающие при изменении разрешения экрана на некоторых типах трехмерных ускорителей. Добавляет новые режимы работы для большинства 3D-карт.

Heretic II

Обновление до версии 1.04 включает в себя ряд добавлений и расширений: поддержка A3D 2.0 и EAX, 8 новых deathmatch-карт, новое оружие, удары, блоки, артефакт и скины, дополнительные возможности для многопользовательской игры.

Heroes of Might and Magic 3

Обновление до версии 1.01. Исправляет внутриигровые проблемы и ошибки, немного изменяет баланс сторон. Внимание! Патч предназначен только для английской (американской и британской) версии игры!

Lands of Lore III

Обновление до версии 1.06J. Исправлены проблемы, связанные с некорректной работой Direct3D, устранены ошибки, возникающие при нахождении в системе двух 3D-ускорителей. Исправлены внутренние проблемы с нестабильностью игры во время смены дисков и после нестандартного выхода из Windows. Улучшена надежность работы под Windows NT. Исправлены ошибки самой игры, включая невозможность выхода из определенных помещений и выполнения некоторых заданий. Добавлена возможность по нажатию правой клавиши мышки просматривать предыдущие 25 диалоговых сообщений.

Внимание! Распакуйте содержимое этого файла в директорию с Lands of Lore III и запустите игру, обновление произойдет автоматически.

NASCAR Revolution

Обновление до версии 1.02. Устранено дрожание изображения, улучшено поведение компьютера при езде под желтым флагом, добавлено автоматическое сохранение настроек при выходе, включены дымовые эффекты машин соперников.

NBA Live '99

Обновление до версии 1.1. Исправлены ошибки, связанные с неправильной работой механизма сохранения игр и с режимом управления командой. Внесены изменения, связанные с текущим сезоном: добавлены новые игроки, возможность играть на открытом стадионе и ограничить длину сезона 50-ю матчами. Составы команд приведены в соответствие с положением на начало марта '99.

Quest for Glory V

Обновление до версии 1.2, исправляет проблемы, связанные с некорректным отображением тел убитых персонажей. Вносит изменения в игру в соответствии с версией 1.1, устраняет ошибки и добавляет новые возможности.

Redline

Патч добавляет 5 новых карт для многопользовательской игры, увеличивает надежность техноло-

гии клиент-сервер, устраняет несовместимость с последними моделями компьютеров марки Gateway, вносит незначительные изменения и дополнения в программу инсталляции и определения типа видеокарты.

Requiem

Обновление до версии 1.1. Значительно увеличивает качество работы под Direct3D-ускорителями, улучшая изображение текстур и моделей.

Resident Evil 2

Обновление до версии 1.04. Добавляет улучшенную поддержку ускорителей на базе чипсета NVIDIA RIVA TNT, исправляет ошибку, связанную с некорректным отображением текстур на моделях.

Shogo: Mobile Armor Division

Обновление до версии 2.2. Исправляет большинство ошибок, связанных с многопользовательской игрой и с использованием некоторых видеокарт.

StarSiege

Обновление до версии 1.002. Улучшена работа менеджера памяти, исключена необходимость резервирования дополнительных 200 Мб в качестве виртуальной памяти. Исправлены проблемы с текстурами на ускорителя 3Dfx Voodoo, добавлена поддержка некоторых OpenGL-карт, включая i740, Savage3D и TNT 2, улучшена общая производительность. Включена поддержка 32-битного цвета при использовании NVIDIA RIVA TNT 2. Исправлены внутриигровые ошибки, связанные с нестабильной работой и «зависанием» игры.

Warzone 2100

Обновление до версии 1.01. Добавлены карты и новые возможности для многопользовательской игры, улучшен AI, устранены проблемы с клавишами управления, внесены изменения в интерфейс и в прохождение кампании, улучшена работа с некоторыми Direct3D-ускорителями, включена полная поддержка карт на базе NVIDIA RIVA TNT.

ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ

ACDSee 2.4

Мощная и быстрая программа просмотра графических файлов. Поддерживает множество форматов: BMP, GIF, JPG, TGA, TIF и многие другие.

Acrobat Reader 4.0 Beta

Очередная, обновленная версия программы просмотра PDF-файлов.

ARJ 2.60

Лучший классический архиватор для DOS с богатейшим набором возможностей. Работает на компьютерах от PC XT до Pentium III, гарантируя совместимость архивных файлов от версии 1.0 до самой последней. Поддерживает длинные имена Windows 95, многотомные архивы, обеспечивает защиту от повреждения данных.

CPU Indicator 1.1

CPU Indicator показывает загрузку процессора (подобно утилите, встроенной в Windows NT). Размещается в панели задач.

Hypersnap-DX Pro 3.40 beta 1

Программа позволяет захватывать изображение экрана в вашей любимой игре. Не будучи зарегистрированной, помечает каждый скриншот. Работает даже на Voodoo3.

Nocih

Программа Антивирусной лаборатории Касперского для обнаружения вируса CIH-Chernobyl. При запуске обнаруживает присутствие вируса CIH в памяти. Если обнаружит его у вас, немедленно принимайте меры: приобретите хороший антивирус, способный бороться с этой напастью и, пока не «вылечите» машину, не включайте ее 26 числа – это действительно опасно!

Sisoft SANDRA '99 v. 3.5

SANDRA (System Analyzer Diagnostic and Reporting Assistant) – набор утилит системной диагностики и измерения призводительности различных устройств. В состав условно-бесплатной версии входит 49 модулей, в зарегистрированную добавляется еще 19.

Windows Administrator 3.2

Программа настройки рабочего стола Windows обеспечивает простой и понятный доступ к настройкам реестра Windows 95/98/NT. Позволяет разрешать/запрещать градиентные заливки заголовков окон, анимацию, эффект гладкой прокрутки. Вы можете изменить информацию о пользователе, задержку появления меню, настроить Start Menu и многое-многое другое, даже изменить внешний вид самой программы. В качестве бонуса в комплект включены шахматы.

WinRAR 2.50 Beta 7

Windows-версия одного из самых мощных архиваторов. Сжимает файлы эффективнее, чем zip. Удобная оболочка. При наличии pkunzip.exe и pkzip.exe может работать с zip-архивами.

WinZip 7.0

Самый популярный Windows-архиватор стал еще удобнее. Программа интегрируется в Windows, включаясь в контекстные меню. Позволяет просматривать архивированные файлы и запускать программы, не извлекая их явно из архива.

Незарегистрированная программа при запуске напоминает о необходимости регистрации, не теряя функциональности. Умеет создавать самораскрывающиеся архивы.

Y2K Test 1.03

Программа проверки компьютера – BIOS, RTClock и операционной системы – на совместимость с 2000 годом. В процессе проверки компьютер трижды перезагружается, и если у вас установлена программа, подобная Boot Manager, будьте внимательны. Проверен на совместимость с данной программой только Boot Manager Windows NT. Программа сообщит о возможных проблемах.

Для их исправления изготовитель предлагает приобрести полную версию программы – Y2K TEST & FIX. По окончании тестов удалите программу из раздела «Автозагрузка» и восстановите правильные показания системных часов.

WINAMP, ПЛАГИНЫ И СКИНЫ К НЕМУ

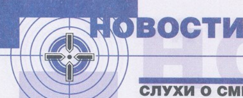
В чем причина популярности этой программы? Первоначально Winamp был создан как проигрыватель файлов формата MP3, но затем его научили проигрывать музыкальные CD, а также файлы большинства звуковых форматов: WAV, VOC, MOD, XM, S3M, MID и другие.

При помощи специальных программных модулей – плагинов (Plugin) – Winamp может ещё и обрабатывать звук, и производить его визуализацию. Таким образом, прослушивание музыки вы можете дополнить настоящим зрелищем на экране монитора. При помощью скинов (Skin) вы можете оформить внешний вид Winampa на свой вкус.

СТАТЬИ

Продолжаем выкладывать на диск статьи, которые по разным причинам не можем полностью поместить в журнал, а также статьи из старых номеров «Игромании». На этот раз на диске представлены статьи по играм:

Final Fantasy VII; Resident Evil 2; Tomb Raider II; Tomb Raider III; Warhammer 40K: Chaos Gate.



СЛУХИ О СМЕРТИ PREY ПРЕУВЕЛИЧЕНЫ

Во всяком случае, об этом авторитетно заявляют и разработчик 3D Realms, и издатель GT Interactive. Известие о прекращении работ впервые появилось на многих весьма уважаемых и солидных Интернет-сайтах в конце апреля, и за ним последовало немедленное опровержение этого факта. Скорее всего, слухи были вызваны информацией о том, что GT Interactive не будет демонстрировать на проходящей в Лос-Анджелесе выставке E3 другой многообещающий проект этой компании, стрелялку от первого лица Duke Nukem Forever. Представители GT Interactive объясняли это решение желанием разработчиков сосредоточиться на проекте, а не отвлекаться на околовыставочную суету и мишуру.

Как бы то ни было, именно Duke Nukem Forever становится приоритетным проектом для 3D Realms, а Prey, скорее всего, не увидит свет ни в этом, ни в следующем году. Подтверждением этому является и перенацеливание усилий компании на очередного «Дюка», перевод части сотрудников, работавших над Prey, в другие отделения, а также изменение технологии и игрового движка. Вполне разумное решение, ибо у 3D Realms осталось только два варианта выхода: либо просто закрыть проект, либо сделать из него нечто гениально-невообразимое, так как Prey представляет собой такой «долгострой», что иного решения общественность просто не оценит.

GT INTERACTIVE ПРОДОЛЖАЕТ ЛИХОРАДИТЬ

Эта компания в прошедшем месяце вообще редко исчезала из раздела новостей. Не последнюю роль в этом сыграло и заявление о значительных финансовых потерях и последующем увольнении значительного числа служащих, а также о возможном прекращении работ компании в качестве дистрибьютора на американском рынке. Началось все с распространения пресс-релиза GT Interactive, в котором сообщалось о потерях в 55 млн. долларов в последнем квартале финансового 1999 г. (январь-март 1999 г.), связанных в первую очередь с задержкой появления в продаже таких ключевых проектов, как Unreal Tournament, Driver и Total Annihilation: Kingdoms. Компания сразу же заявила о реорганизации работы, начав ее с увольнения 650 сотрудников своего американского отделения и изменения структуры распространения продуктов. Последнее высказывание и вызвало появление информации о полном прекращении дистрибьюторских работ GT Interactive, мгновенно разошедшейся по большинству информационных агентств. Но буквально через день последовало опровержение: представители компании заявили, что они не собираются покидать американский рынок в качестве распространителя и что журналисты неправильно поняли некорректно составленный пресс-релиз.

На самом деле речь идет всего лишь об изменении внутренней структуры – т. е. GT Interactive отказалась от своего отделения упаковки и доставки продуктов, воспользовавшись услугами сторонних компаний. Что же, такое решение вселяет некоторую надежду. Впрочем, это все больше напоминает хорошо спланированную рекламную компанию, попытку «сыграть» на своих же потерях: скандальная слава – это тоже слава, не так ли?

SEGA ПРОДОЛЖАЕТ АТАКУ

Подготавливая почву для появления Dreamcast на европейском рынке (которое, по последним данным, состоится 23 сентября этого года), Sega начинает активную рекламную кампанию. В числе прочих действий этого японского гиганта следует отметить заключение контракта с PR-агентством MacLaurin Group, в прошлом работавшим на Sony, к заслугам которого причисляют успех PlayStation в Европе. Однако, по заявлениям представителей обеих компаний, MacLaurin Group не будет полностью сосредоточено на Dreamcast – значительная часть сотрудников станет работать над продвижением PC-продуктов Sega, а также Internet-проектов компании.

Вторым важным капиталовложением стало подписание договора с чемпионом Англии по футболу прошлого сезона, лондонским «Арсеналом». В соответствии с условиями соглашения Sega становится основным спонсором команды на ближайшие три года. Сумма сделки пока не разглашается, однако специалисты уже сходятся во мнении, что данный контракт станет самым крупным за всю историю Премьер-лиги – ведь ради Sega «Арсеналу» пришлось отказаться от своего нынешнего спонсора JVC, который платил команде за право покрасоваться на футболках где-то около 10 млн. фунтов стерлингов.

ДЕЛО ЭМУЛЯТОРОВ ЖИВЕТ И ПОБЕЖДАЕТ

Несмотря на все усилия, Sony так и не смогла убедить окружной суд города Сан-Франциско в запрещении продаж программы Bleem!, эмулятора своей игровой платформы PlayStation для персонального компьютера. Более того, компании даже не удалось хотя бы на время процесса приостановить распространение эмулятора, и уже через несколько дней после финального решения он поступил в продажу.

Меньше повезло создателям аналогичной программы для Apple Macintosh Connectix Corporation. Выиграв два процесса, они все-таки проиграли третий. Однако решение судьи не удовлетворило ни ту, ни другую сторону. С одной стороны, Connectix Corporation обязали прекратить поставки Virtual Game Station, с другой – суд оставил возможным продажу находящихся на данный момент в магазинах и на складах экземпляров, равно как и техническую поддержку пользователей, уже купивших этот эмулятор. Более того, Connectix разрешили работу над следующими версиями, в том числе и над PC-вариантом. Так что создателям Virtual Game Station особо унывать не приходится – по их мнению, впереди еще не один судебный процесс.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ШАГИ MICROSOFT

В последнее время корпорация повергла значительным изменениям свою издательскую политику, одновременно стараясь сделать как можно больше «вложений» в будущее. Так, было объявлено о прекращении сотрудничества с Atomic Games, создателями весьма удачной серии Close Combat. С чем связано это решение, неясно, однако теперь уже доподлинно известно, что четвертую часть знаменитого wargame'а будет издавать не Microsoft, а Mindscape. Одновременно с этим было заявлено о прекращении работ над автомобильным action'ом Full Auto, создаваемым

Новости подготовил Дмитрий Бурковский

Pseudo Interactive. Однако, несмотря на это, компания продолжит работу над другими проектами для Microsoft. Вместе с объявлениями о закрытии проектов последовало сообщение о приобретении корпорацией одного из старейших издателей и разработчиков игр для персональных компьютеров, Access Software, знаменитой благодаря двум своим ведущим сериям – симулятору гольфа Links и приключениям Tex Murphy. Как заявил глава Access Software (и Tex Murphy) Брюс Карвер (Bruce Carver), он очень доволен соглашением и надеется, что оно поможет не только продолжить издание классических игр, но и открыть дорогу новым сериям. Впрочем, похоже, что после этой сделки Microsoft станет монополистом именно среди издателей игр, посвященных гольфу, ведь двумя самыми популярными (и продаваемыми) среди них были и остаются Links и собственное творение корпорации, Microsoft Golf. Здесь даже вездесущая EA Sports со своим козырным тузом в виде Tiger Woods'а им не конкурент. Однако настоящим стратегическим решением можно считать создание отделения Streaming Media Division, которое должно будет заняться продвижением технологических преимуществ Pentium III и оказывать поддержку разработчикам продуктов под расширение SSE. Что же, будем надеяться, что благодаря этому шагу новые SIMD-инструкции не ждет незавидная судьба MMX.

РАСШИРЕНИЕ INFOGRAMES

Этой крупнейшей французской компании явно не дает спать слава Eidos. И похоже, что эта вынужденная бессонница для Infogrames весьма полезна – из крупного европейского издателя она превращается в крупнейшего мирового. Так, в конце апреля была все-таки подтверждена информация о приобретении весьма успешной Accolade, а также об открытии Infogrames своей собственной сети распространения в североамериканском регионе. Одновременно с этим обращает на себя внимание весьма агрессивная политика компании в этом направлении – первым приобретением было заключение контракта с австралийской компанией-разработчиком Beam Software, оставшейся без издателя после закрытия Melbourne House, затем последовало заявление о возможном партнерстве с Gremlin Interactive, теперь же к ним присоединилась Accolade. Кто следующий?

ПЕЧАЛЬНАЯ СУДЬБА GLDOOM

Слухи, которые давно сгущались над этим проектом, наконец обрели материальное воплощение. Брюс Льюис (Bruce Lewis), создатель glDoom, заявил, что прекращает работу над игрой в связи с утратой исходного кода программы. Причем утратой в прямом смысле – информация на жестких дисках была попросту уничтожена по необъявленным причинам. Было это вызвано вирусом или неосторожным обращением с компьютером – неизвестно, но факт остается фактом: попытка включить в классическую версию Doom поддержку 3D-ускорителя так и осталась попыткой.

ВО ВСЁМ ВИНОВАТЫ ИГРЫ?

Печальные события в американском городе Литтелтоне (Littleton), штат Колорадо, приведшие к смерти 15 школьников, послужили началом целого ряда судебных процессов по обвинению создателей компьютерных игр и кинофильмов в излишнем насилии. Я не хочу оскорбить родственников или память погибших, но в подобных случаях куда проще найти виноватых на стороне, не правда ли? И если в данном случае крайними оказались создатели Doom заодно с режиссером «Прирожденных убийц» Оливером Стоуном (Oliver Stone), то в убийстве трех учащихся из школы Heath, произошедшем 1 декабря 1997 г., родители и родственники винят уже более чем два десятка компаний-производителей развлекательной продукции. Среди фигурантов дела оказалась не только id Software с Wolfenstein 3D, Doom и Quake, но и издатели Mortal Kombat, Resident Evil, Redneck Rampage, Nightmare Creatures, и (совсем уж непонятно, почему) MechWarrior и Final Fantasy. Именно их вместе с создателями фильма по мотивам «Дневников игрока в баскетбол» видят виновниками того, что 14-летний Майкл Карнил (Michael Carneal) застрелил трех своих одноклассников. И в качестве компенсации требуют 130 млн. долларов. Еще раз: я не хочу показаться бестактным, но почему они спохватились только сейчас?

MP3–ГОНКА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

«Убить» Mp3 пытаются все. Вот и в конце апреля практически одновременно прошла презентация трех весьма перспективных форматов электронной записи музыки: MS Audio 4.0 от Microsoft, RealSound от IBM и RealNetworks и A2B от AT&T. Разумеется, каждый обещает, что его формат лучше по качеству и объему, чем Mp3. Ну-ну. В любом случае этот факт вряд ли сыграет свою роль – ключевым здесь является то, что все три новых вида записи позволяют защищать компакт-диски от несанкционированного копирования и распространения. При таком раскладе каждая компания надеется на поддержку ведущих издателей музыкальной продукции: Sony, BMG, Virgin и EMI. Пока перевес на стороне IBM и RealNetworks, однако такой шаг Microsoft может всерьез нарушить равновесие – ведь самим изданием своего собственного формата корпорация перечеркнула предложение о создании универсального стандарта, с которым давно выступала IBM.

Пока гиганты программного обеспечения заняты созданием замены Mp3, производители «железа» продолжают вытрясать деньги из уже существующего. Так, Creative объявила о выпуске второго после Diamond Multimedia Rio переносного проигрывателя Mp3-файлов. Учтя некоторые ошибки Diamond, Creative добавила в свой плейер все те функции, которых многим не хватало в Rio. Кроме того, что NOMAD (именно так называется новое творение) может воспроизводить музыку в Mp3-формате, он оборудован радиоприемником, диктофоном и LCD-дисплеем, отображающим не только номер и время звучания, но и название композиции. Но самое главное – объем хранимой информации будет составлять 64 Мб, что приблизительно соответствует времени звучания одного компакт-диска практически без уменьшения качества.

Diamond Multimedia отреагировала незамедлительно, заявив о выпуске новой версии Rio, несущей на борту встроенные 64 Мб памяти, что вместе с возможностью установки флэш-карты в 32 Мб дает в совокупности чуть меньше 2 часов звука наилучшего CD-качества или до 6 часов FM-качества. Что до остальных нововведений вроде радиоприемника или возможности использования Rio в качестве диктофона, то они, возможно, появятся уже в следующей модели плейера.

A–10 WARTHOG

Разработчик Origin Skunkworks Austin / Jane's Combat Simulations
Издатель Electronic Arts
Выход сентябрь 1999 г.
Жанр авиасимулятор

Игра разрабатывается создателями знаменитой серии «Longbow», «Flash Point Korea» и «Longbow 2» в тесном сотрудничестве с лучшими военными аналитиками Jane's. Она представляет возможность полетать на самолете, несколько безобразном, но несущем смерть и разрушение. Как только Northrop Grumman (Fairchild Republic) A-10 Thunderbolt II был поставлен на вооружение, он тут же получил прозвище «Warthog» («Бородавочник»). В отличие от своих современников F-14, F-16 и F-18, он не мог похвастаться ни красотой форм, ни обилием высокой технологичной электроники, ни бортовым радаром.



Хотя «Warthog» очень прост в управлении, это не означает, что игра недостаточно детализирована. A-10 будет изображен еще более достоверно, чем AH-64D в «Longbow 2». Это касается как летной модели и авионики, так и вооружения. Вы создаете пилота эскадрильи, с которым, повышаясь в звании, можете пройти любой из режимов игры. Статистика, ведущаяся для каждого летчика, включает такие параметры, как имя, позывной, звание, количество налетанных часов, сбитых вражеских самолетов, вылетов и т. п.

Одиночные миссии включают «Strike» (уничтожение танков и наземных сооружений противника), «Escort» (защита военно-воздушного флота союзников в условиях боя), «Close-Air-Support» (поддержка наземных групп войск при наступательных операциях), «SEAD» – Suppression Enemy Air Defense (разрушение вражеских радаров и зенитно-ракетных комплексов). Одним из самых интересных типов миссий является «Forward Air Controller» (FAC). Так как A-10 не имеет бортовых радаров, пилоту следует полагаться либо на чисто визуальное обнаружение цели, либо на точность прицела бортового оружия. Ваша задача в качестве Controller'a – долететь до зоны боевых действий, обнаружить цель, вызвать самолеты и занять позицию наблюдателя. В других случаях вы сами будете получать от FAC'a приказы на поражение той или иной цели.

На выбор предложены две кампании, каждой из которых соответствует свой стиль прохождения. Первая, «Ramp Up», это облегченный вариант: вас никто не гонит, вы идете в собственном ритме, как уж получается. Ее действия происходят в наши дни в Корее. Вы линейно переходите от миссии к миссии, сложность которых повышается поступательно. После окончания этой кампании вы готовы к прохождению более сложных режимов игры. «Advanced Campaign» рассчитана на закаленных любителей симуляторов. Речь идет о вымышленных, псевдоисторических событиях, имевших место в 1983 году в Западной Германии. Разыгрывается сценарий экспансии Советского Союза на территорию стран НАТО.

Кроме этих режимов, есть также «Instant Action» и тренировочные миссии. Сетевая игра предусматривает до восьми участников. Через Jane's Combatnet вы можете проходить в кооперативном режиме одиночные миссии и «Advanced Campaign». Не забыт и deathmatch. Среди достоинств игры – новый движок, расширенная система моделирования повреждений, простота управления. Отрендеренные в 3D объекты позволяют детализированно показать сцены разрушения. Поддержка карт текущего и следующего поколения, динамическое освещение, погодные условия, виртуальный кокпит. Полностью текстурированные ландшафты смоделированы на основе U.S. Geological survey maps. Качество графики обещает быть еще выше, чем в предыдущем проекте Jane's, «WWII Fighters». Важной чертой «A-10 Warthog» является интуитивный игровой процесс, при помощи расширенных визуальных и звуковых эффектов позволяющий пилоту лучше ориентироваться в бою.



DAWN OF DARKNESS

Разработчик Ward Six
Издатель Ward Six
Выход лето 1999 г.
Жанр action/arcade

В некотором государстве, называемом Lucitania, король создал огромную сильную армию, с помощью которой успешно расправился с врагами, постоянно нападавшими на границы. Когда был установлен мир, монарх свою армию не распустил, а продолжал улучшать, вооружать и совершенствовать. Был среди его воинов один самый лучший по имени Roarke the Merciless. Гордость и верный страж короля. Много врагов нашли свою смерть от рук героя, но все чаще и чаще доблестный вояка задумывался: та ли благородная цель стоит за каждым приказом короля, действительно ли враг по-прежнему угрожает установившемуся миру? Каплей, переполнившей чашу его терпения, стала очередная операция по наведению порядка среди бунтовщиков. Когда королевский наемник шел после сражения по деревенской улице с мечом, не высохшим от пролитой крови, взгляд его остановился на громко плачущей маленькой девочке. Она оплакивала отца, погибшего от рук солдат.

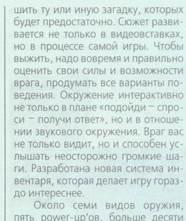
Вид скорбящего ребенка заставил воина по-новому взглянуть на то, что только произошло. Царящая кругом нищета, трупы женщин, крестьян, чья единственная вина заключалась в том, что они не могли больше терпеть притеснения короля-тирана. Они хотели жить, и потому их убили. Решение было принято – воин удочерил девочку и исчез вместе с ней. Напрасно король пытался найти своего прежнего верного слугу. Зря посылал во все концы гонцов, обещая беглецу земли, дворцы и неслыханное богатство. Никто не мог его найти. Вместе с ним исчез легендарный меч.

Прошло время, и многое изменилось. Lucitania потеряла былое могущество. И неудивительно – король и его подданные вытянули из народа все, что могли. Пышным цветом расцвели беззаконие, насилие, несправедливость, коррупция. Народ бедствовал, армия ослабела. Между тем над всем королевством сгущались зловещие черные тучи. Далеко на востоке возникло



Раздел подготовил Денис Чекалов

государство – Cheitan Empire. Им правил жестокий султан Malek Taus и его генерал, некромант Weirus. Империя росла, день ото дня становилась все сильнее и могущественнее. Теперь она настолько укрепила свои позиции, что могла бросить вызов сильному когда-то соседу.





Армия султана состояла из наемных убийц, уголовников, бессмертных демонов, происхождение которых тесно связано с магией. Но главная сила заключалась в невиданном доселе оружие, получившим название Death Engine. На большие расстояния это подобие пушки могло метать огромные камни и валуны, от которых не спасала ни одна защитная стена. Нечестивая армада уже вплотную подошла к восточным границам Lucitania'ии. Бросая всем вызов, они построили цитадель Adhad-Algal. Как смерч, прошли завоеватели по деревням и мелким городам, разрушая все на своем пути и обращая жителей в рабство. В страшных условиях пришлось беднягам работать на рудниках, добывая руду для новых чудовищных машин. По границе Шайтан-султан установил сторожевые посты, как символ грядущего ада.

Во время очередного налета им неожиданно попалась очень крупная добыча – бывший герой-воитель, своим мечом прославивший королевство. Его трудно было узнать под видом простого рыбака, одетого в лохмотья. Но теперь нечестивцы пленили его и решили привезти султану в качестве подарка. Девочку похитили и увезли в неизвестном направлении. Элволд, место, где Roarke провел столько счастливых лет, разграблена и лежит в руинах. Уходя со службы, солдат дал себе клятву никогда больше не брать в руки оружие. Но теперь, ожидая отправки в столицу султана, не раз пожалел о том, что нет с ним его несокрушимого меча.

Цель героя – найти приемную дочь Sylmaril, сокрушить воинство черной силы, уничтожив адские машины. В этом ему поможет верный меч – Ancestral Sword. Он принадлежал целому поколению воинов-героев и переходил от отца к сыну. Сопротивление врага становится все ожесточеннее по мере приближения Roarke'а к месту, где спрятана тайна создания чудовищной машины. Основанная на знаменитом движке «Quake 2», игра ведет повествование по объединенным между собой уровням, где магия, мечи, демонические силы, кремневые ружья сплетены в единое фантастическое действие. С каждым персонажем можно поговорить, это поможет вам разрешить ту или иную загадку, которых будет предостаточно. Сюжет развивается не только в видеовставках, но в процессе самой игры. Чтобы выжить, надо вовремя и правильно оценить свои силы и возможности врага, продумать все варианты поведения. Окружение интерактивно не только в плане «подойди – спроси – получи ответ», но и в отношении звукового окружения. Враг вас не только видит, но и способен услышать неосторожно громкие шаги. Разработана новая система инвентаря, которая делает игру гораздо интереснее.

Около семи видов оружия, пять power-up'ов, больше десяти разновидностей врагов. Реалистический бой на близком расстоянии. Некоторые враги могут использовать только холодное оружие, другие – метательное, третьи – эксперты и в том, и другом. Лук позволяет использовать зажигательные стрелы, чтобы вызвать пожар. В игре вам пригодятся самые разные предметы: светильник разгонит темноту, лопата поможет выкопать сокровища и туннели. Иногда обнаружатся сундуки с сокровищем или ловушкой. Простой котелок необходим для приготовления пищи. Для рытья шахты и добычи руды понадобится кирка.



FORCE 21

Разработчик	Red Storm Entertainment
Издатель	Red Storm Entertainment
Выход	июль 1999 г.
Жанр	Real-time 3D Tactical Wargame

Двадцать лет назад Советский Союз распался на отдельные госу-



дарства, и с тех пор положение в Центральной Азии служит источником постоянной опасности. (Нет, я знаю, какой сейчас год, это игра такая.) Несмотря на многочисленные



предупреждения всей мировой общественности в лице ООН, США и Брюсселя, все-таки были предприняты шаги по проведению неприкрытой агрессии со стороны милитаристских кругов Китая. Пекин, учитывая богатство каспийской нефти, принял решение об аннексии части Центральной Азии.



Необходимо удержать линию, проходящую по границам Казахстана. Военная разведка доносила тревожные сведения о непрерывных передислокациях китайских войск в Xinjiang'е. Не исключено, что они вознамерились продвинуться дальше, захватив Бирму и Монголию. По мнению военных аналитиков, ни Россия, ни Казахстан не могут оказать достойного сопротивления. Придется защищать интересы дружественных стран перед лицом грозящей опасности. В Белом доме было принято решение отправить к восточным границам Казахстана военные подразделения. Под видом обыкновенных учений вы должны своими действиями продемонстрировать мощь и силу, указав агрессору на недопустимость подобной акции. Китайская армия велика, но в отношении технологии они находятся на десятилетия позади развитых стран. Настало время применить на практике программу «Force XXI».

Однако, спрятав принципиальность в карман, разработчики предлагают командовать либо американскими, либо китайскими войсками. Под вашим руководством около шестнадцати танковых подразделений, вертолеты, артиллерия, военные инженеры и другие специалисты высокого уровня. Около сорока видов транспорта. Во время боевых операций будет необходимо проводить рекогносцировку, использовать военно-воздушные силы, переходить реки вброд, захватывать и взрывать многочисленные здания.

Действие проходит в локейшенах, максимально приближенных к реальным условиям Китая, Казахстана, России. Около тридцати одиночных миссий и десять мультиплейерных карт. Кооперативный и deathmatch режимы рассчитаны на четырех игроков. Опция «Quick Play» позволит игроку мгновенно включиться в игру. Три различных уровня команд дают возможность настроить игровой процесс по своему вкусу. При помощи редактора уровней и миссий можно легко создать собственный сценарий. Духовным отцом игры является известный американский писатель Том Клэнси.

MECH WARRIOR 3

Разработчик **Zipper Interactive**
Издатель **MicroProse**
Выход **июнь 1999 г.**
Жанр **симулятор боевого робота**

Звездная Лига раскололась, погрузившись в пучину гражданской войны. Главнокомандующий вооруженными силами генерал Керенский ушел за границы Внутренней Сферы и увел с собой тех, кто верил в него. Так произошло разделение на две основные силы, противоборствующие в мире BattleTech: Внутреннюю Сферу, состоящую из Великих Домов, и Кланы. Заселив новые планеты, сподвижники Керенского основали новое общество, построенное на принципах воинской чести, часто неверно понятых. Принципы, которыми руководствуются члены Кланов, оказались во многом близки этике самураев. Их главной задачей стало вернуться во Внутреннюю Сферу и принести с собой другой, более справедливый порядок. Кланы значительно превосходили Сферу по уровню подготовки пилотов и вооружений. Сфера растрачивала себя в Войнах за Наследие, деньги уходили к наемникам, экономика разрушалась. За эти годы Кланы крепли и набирались сил. И однажды настало время вернуться.

Действие игры происходит несколькими годами позже, чем в «MechWarrior 2» – в 3058 г. Этот период истории вселенной BattleTech известен как «Закат кланов» («Twilight of the Clans»). Вы – MechCommander, входящий в небольшой ударный отряд, посланный Звездной Лигой. В вашу задачу входит завоевание планеты Port Arthur, находящейся под властью Клана Дымчатого Ягуара. Он был известен своей силой и высоким технологическим потенциалом. Все начиналось как простая операция, однако противник не собирался действовать согласно вашим планам. Защитная система планеты сбила ваш несущий корабль. Вы и трое ваших ведомых приземлились совсем не в том месте, в каком задумывалось. Вы оторваны от остального отряда, а дымящиеся обломки выдали ваше местоположение гораздо раньше, чем вы успели что-либо предпринять. Принципиальным вопросом для поклонников серии является сюжет. Станет ли он важной составляющей частью игры, как в первом «MechWarrior», или же будет необязательной подкладкой, постепенно разворачиваясь по мере прохождения миссий? Известно, что для написания сценария приглашен один из авторов, работающих над вселенной BattleTech.

Действие игры происходит внутри помещений и на открытых территориях. Ландшафт подвергается деформированию, и вы можете изменять его в тактических целях – например, создать взрывом воронку и спрятаться в ней. Или обрушить на противников скалы и здания, выбрав подходящий момент и точно прицелясь. «Мехи», управляемые компьютером, также научатся это делать. Кроме того, враги смогут отступать, когда у них закончатся патроны, и звать на подмогу товарищей. Главным усовершенствованием AI является то, что скрипты больше не играют значительную роль в его поведении.

Компьютер будет действовать в зависимости от многих факторов: своей общей задачи, уровня повреждений, количества боеприпасов, числа встреченных противников, приоритетности типа атак и способностей пилота. Расширились возможности в управлении союзными «мехами». Технология Lancemate Control System позволит давать ведомым развернутые команды. Пока вы выполняете более сложную миссию, ваши помощники смогут производить атаки, защищаться или удерживать ключевые позиции. Воспользуйтесь этим, чтобы обмануть противника и заманить его в ловушку. Также можно отдавать помощникам непосредственные приказы, что стало гораздо проще.

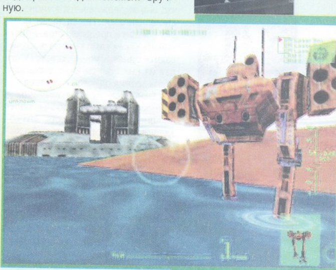
На асфальте «мех» оставляет трещины, в воде – круги и, главное, отчетливые следы на почве. Они



позволяют незаметно подкрадываться к противнику и нападать сзади. Это особенно важно, так как с этой позиции «мех» уязвим. Управлять «мехом» можно как от первого, так и от третьего лица. Благодаря грамотной системе наведения вы всегда можете выбрать, в какую именно часть вражеского «меха» собираетесь попасть, выводя из строя наиболее важные подсистемы боевой машины. Это позволит обезвреживать «мех» противника, не уничтожая полностью. Вы подберете его в качестве трофея и используете в следующих сценариях. Наличие под вашим началом мобильной командной базы вносит важное изменение в тактику боя. Впервые вы можете пополнить запас амуниции и починить броню в середине миссии. Для вражеских «мехов» база станет самой желанной добычей. В начале миссии вам объясняют задачу, но далеко не всегда эта информация оказывается надежной и исчерпывающей. Порой придется положиться на свои инстинкты. Вот почему надлежит изучить план выполнения миссии, а в случае необходимости переместить way-point'ы, предложенные по умолчанию для ваших «мехов» и мобильной командной базы. Необходимо бороться с перегревом «меха». Он наступает, если вы поймали слишком много вражеских энергетических вспышек или выстрелили из очень крупного орудия. В течение миссии можно только дважды использовать запас охлаждающей жидкости. Вам дается возможность прицельной стрельбы по противнику со значительного расстояния вместо того, чтобы ждать, пока дистанция между вами сократится.

Настроив mech'а в Mech Lab, украсьте его символами и эмблемами по своему вкусу. Если вам не по сердцу ни одна из созданных FASA пиктограмм, нарисуйте свою. Движок игры, GameZ engine, уже знаком нам по предыдущим проектам компании – «Recoil» и «Top Gun: Hornet's Nest». Помимо кампании предусмотрены режимы тренировки, Instant Action и мультиплейер. Среди «мехов» встретятся и старые знакомые по предыдущим частям, и впервые введенные FASA в игру. Avatar, Blackhawk, Bushwhacker, Cauldron-born, Champion, Dasishi, Firefly, Mad Cat, Orion, Owens, Shadowcat, Strider, Thor и Vulture – всего 20 моделей и свыше 30 типов оружия. Разумеется, не будут забыты элементалы и battle-suit'ы. Уровень способностей вражеских пилотов варьируется от миссии к миссии. Отныне не всегда в более крупном «мехе» сидит более опытный человек. В то же время вы сможете отличать эксперта от новичка по конфигурации боевой машины – у новобранцев она, как правило, стандартная, тогда как ас подбирает каждый элемент вручную.





METAL FATIGUE

Разработчик Zono, Inc.
Издатель Psygnosis
Выход лето 1999 г.
Жанр стратегия в реальном времени

Однажды трое братьев встретили ужасного боевого робота. Он был созданием иной, не известной до сих пор цивилизации. Братьям удалось победить машину, однако тут же между ними вспыхнул спор: кто получит в свое распоряжение новую технологию? Знания о боевых роботах давали неограниченные возможности для создания совершенного оружия. Будь братья чуток умнее, они объединились бы и стали править миром. Но они поссорились и разошлись по трем враждебным КорпоНациям – могущественным мегасиндикатам. Эти монополисты захватили всю добычу ресурсов в свои руки. Власть одной КорпоНации ограничивалась









только двумя другими. Между ними велась постоянная скрытая война. Теперь она разгорелась с новой силой. Вам предлагают сыграть за одного из братьев (считай – за одну из корпораций). Главным отличием «Metal Fatigue» от остальных представителей жанра является то, что она выдерживается в японском стиле «аниме». Перед нами история о чести и предательстве. Действие всех трех кампаний разворачиваются одновременно, однако каждая из них преподносит события с точки зрения одного из братьев.

Основные боевые единицы в данной стратегии – роботы, получившие название Combots. Эти создания достигают двух этажей в высоту и обладают колоссальной силой. Как известно, шагающие боевые роботы также весьма популярны в Стране восходящего солнца. Однако в японской трактовке они значительно отличаются от своего западного аналога, скажем, Mech'а. Каждый комбот состоит из четырех заменяемых частей – туловища, правой руки, левой руки и ног. Выбор производится в зависимости от обстановки. Предположим, враг использует стелс-технологию. В таком случае вам потребуется комбот, чей корпус снаряжен детектором.

Перед вами будет длинный список составных частей, дающих несколько тысяч возможных комбинаций. Сильные ноги придают устойчивость, повышая точность выстрелов. Jump jets позволяют прыгать на значительные расстояния. Recon legs делают комбота быстрее. Пара передних конечностей отвечает за нападение и защиту. В зависимости от комплектации ваш комбот будет вести себя по-разному. Вам доступны энергетические щиты, руки в виде пулеметов Гатлинга, руки-катаны, автоматические пилы, снайперские винтовки с большим радиусом поражения, электрошоковые захваты, и это далеко не полный перечень. Чем тяжелее навешанное на робота оружие и снаряжение, тем медлительнее он становится.

Обилие оружия богато анимировано. Комботы выглядят по-разному не только во время стрельбы из разных типов стволов, но и когда получают повреждения. Если враг атаковал робота при помощи автопилы, жертва будет выглядеть иначе, нежели при попадании ракеты. Разработчики стараются, чтобы сражения юнитов выглядели так же красочно, как в лучших файтингах. Ритм движения робота напрямую зависит от веса и скорости.

Комботы – ваши основные силы, но нельзя обойтись и без дополнительных юнитов. К ним относятся транспортники на воздушной подушке, предназначенные для сбора ресурсов, танки, артиллерия, ракетные установки, два типа самолетов. Однако основой вашего войска являются не сами комботы, а люди, которые ими управляют. Если робот разрушен, членов экипажа необходимо спасать, на поле боя они беспомощны. Ваши солдаты получают опыт от миссии к миссии. Для проживания людей создается и расширяется соответствующая инфраструктура.

Ваша победа напрямую зависит от количества энергии, источниками которой являются лавовые бассейны и солнечные батареи. Действие происходит в трех регионах – на поверхности, в недрах планеты и в космосе. Три этих театра военных действий тесно связаны между собой. Сражение происходит одновременно на всех трех уровнях, что заставит игроков изобретать новую тактику. Чтобы не запутаться, настройте toolbar по своему вкусу. Drill trucks роют длинные туннели, служащие укрытием для юнитов. Авиация и комботы, оснащенные прыжковыми устройствами, способны подниматься на орбитальный уровень самостоятельно. Других юнитов необходимо поднимать при помощи телепортеров. На орбитальных платформах не так уж много места для строительства, но солнечные батареи следует возводить именно здесь.

Над искусственным интеллектом работает Mark Baldwin, заслуженно считающийся одним из лучших специалистов в этой области. Его новая система AI основана на использовании «проектов». В качестве таковых могут служить захват ближайшего лавового бассейна, атака вражеских укреплений или удержание господствующей высоты. Далее каждому из проектов присваивается приоритет в зависимости от того, каков уровень технологического развития, достигнутый компьютером, и как ведет себя игрок. «Metal Fatigue» принадлежит к стратегиям современного поколения, и ее события разворачиваются на трехмерных ландшафтах. Ресурсодобывающая модель напомнит вам «Total Annihilation». Однако, в отличие от этой игры, вы сможете контролировать положение камеры обзора.

MIG ALLEY

Разработчик **Rowan Software**
Издатель **Empire Interactive**
Выход **июнь 1999 г.**
Жанр **авиасимулятор**

Перед нами рассказ о летчиках пятидесятых годов. В эту эпоху не существовало ракет, наводимых при помощи радаров, поэтому воздушный бой был возможен только на очень близком расстоянии. Это серьезное испытание, учитывая развиваемую самолетом скорость. Игру создают авторы известной серии «Flying Corps». Степень вашего участия в событиях Корейской войны может быть различной, варьируясь от отдельных воздушных стычек до погружения в детали всей военной кампании как в воздухе, так и на земле. Время действия – весна 1951 года, когда сложившийся баланс сил противоборствующих сторон позволял любому из участников одержать победу. Однако равновесие было нарушено, и ситу-



ация складывается не в пользу американцев. В вашу задачу, как командира вооруженного отряда ООН, входит передвинуть линию фронта к границам Китая. Вы сталкиваетесь с ожесточенным сопротивлением Северной Кореи и Китая. Игрок должен планировать свою деятельность по дням, добиваясь тактического преимущества. Выбирайте из огромного количества целей приоритетную на данный момент – концентрировать атаки на наземных целях противника, перерезать вражеские линии снабжения, добиваться превосходства в воздухе или разрушать мосты. Кампания в данной игре является динамичной. Ваши действия вызывают реальное изменение в ходе военных операций, заставляя линию фронта передвигаться вперед или назад. Предусмотрены режимы «Instant Action» в мини-кампаниях, а также отдельные исторические миссии. В режиме head-to-head в сетевой игре могут участвовать 8–12 игроков.

Пролетая над равнинами и горами Корейского полуострова, вы сможете полюбоваться ландшафтами, созданными на основе карт и фотографий, включая аэрофотосъемки той эпохи и снимки, сделанные спутниками-шпионами. Территории отличаются большим разнообразием как по составу поверхности, так и по высоте. Некоторые горы достигают 9 000 футов. В игре представлено несколько видов военно-воздушной техники, каждый из которых смоделирован детально: F86 Sabre, хорошо зарекомендовавший себя истребитель; F84 Thunderjet, часто используемый для эскорта; F80 Shooting Star, истребитель, также предназначенный для уничтожения наземных целей; P51 Mustang, классическая машина времен Второй мировой войны, служащая для уничтожения наземных целей; MiG 15 и MiG15 bis, истребители, которые хорошо погоняли американцев над Кореей; а также B29 Super fortress, Meteor, F9 Panther, A1Skyraider, «Як»-истребитель и многие другие.

Одновременно в небе могут находиться свыше пятидесяти самолетов. Активные радиопереговоры послужат вам либо помехой, либо подсказкой. Графический редактор позволяет раскрасить боевую машину, изобразить на ней свою символику.

Вы начинаете свою карьеру с P51 Mustang, получая в конце концов F86 Sabre «MiG Killer». А в режиме head-to-head делаете выбор между MiG и Sabre.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Разработчик Electronic Arts
Издатель Electronic Arts
Выход лето 1999 г.
Жанр автомобильный симулятор

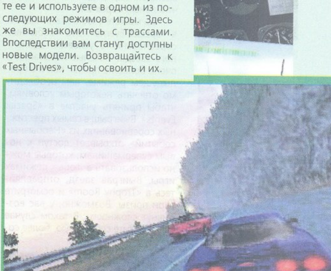
«Need for Speed» – безусловно, самая удачная серия автосимуляторов за всю историю. И вот в семействе NFS грядет пополнение – Electronic Arts выпускает очередную часть, «High Stakes». Игра уже появилась на Sony PlayStation, но так же, как и в случае с Hot Pursuit, владельцев персональных компьютеров ждет намного более улучшенная и расширенная версия.

Основой концепции «Need For Speed» с самого начала стало великолепие графики. Разработчики постарались, чтобы и на этот раз дорогие машины выглядели как игрушки, использовав самые разные визуальные эффекты. Повреждения вашего автомобиля влияют на его поведение на дороге. Поломки бывают не только видимые, но и незаметные при поверхностном осмотре. Находясь снаружи, вы сможете детально рассмотреть автомобиль изнутри и даже увидеть водителя. Это касается как вашей машины, так и авто противника. Не забыты такие мелочи, как огни поворота, различные погодные условия, разработанная с нуля система replay, езда в условиях скопления машин, режим смены дня и ночи.

Назовем машины, на которых вам удастся прокатиться в «High Stakes». Поклонники получат удовольствие от одного их перечисления: BMW Z3; Ferrari 550 Maranello; Ferrari F50; Pontiac Firebird T/A; Chevrolet Camaro Z28; Mercedes CLK GTR; Mercedes SLK 230; McLaren F1 GTR; Jaguar XKR; Aston Martin DB7; Chevrolet Caprice; BMW M5; Lamborghini Diablo SV; Chevrolet Corvette C5. Последние четыре автомобиля представлены также и в полицейской версии. Но это только незначительная часть машин. Как и в предыдущей части, вы сможете скачивать дополнительные модели из Интернет.

В «Car Options» вы выбираете автомобиль с ручной или автоматической коробкой передач. В «Showroom» вам предоставят краткую информацию о каждой машине. Набрав достаточное количество кредитов, можно сделать апгрейд автомобиля. Вам будет проще добиться успеха на уровне «Expert», если вы выиграете чемпионат и используете полученные призовые очки на приобретение мощной скоростной машины.

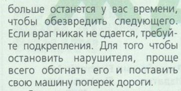
Первым режимом игры является «Test Drives». Хорошая машина стоит дорого, поэтому не следует приобретать ее, не испытав. Вы можете проехать один круг на любом из доступных автомобилей в условиях интенсивного движения. Если машина вам подходит, вы покупаете ее и используете в одном из последующих режимов игры. Здесь же вы знакомитесь с трассами. Впоследствии вам станут доступны новые модели. Возвращайтесь к «Test Drives», чтобы освоить и их.



В режиме «Single Race» один или несколько игроков участвуют в одиночном заезде. Если вы соревнуетесь с компьютером, то можете выбрать между борьбой с оппонентом, гонкой на время или же попробуйте превзойти лучший результат, показанный на данном треке. Купив машину своей мечты, определитесь с ее цветовой гаммой. Ваше имя автоматически вносится в лицензионную карточку автомобиля.

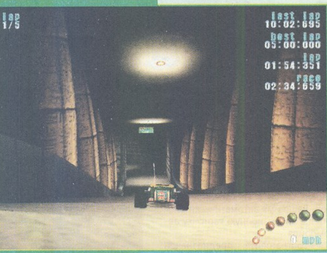
«Tournament» предназначен для тех, кто почувствовал в себе силы по-настоящему вступить в бой за звание чемпиона. Он состоит из ряда заездов, проходящих на различных треках. За право принять участие в чемпионате необходимо внести определенную плату. Обязательным условием «Tournament»'а является наличие требуемой машины. Не все модели доступны для каждой гонки, и если у вас нет подходящей, чемпионат не для вас. После каждого соревнования вам выплачивается вознаграждение вне зависимости от того, какое место вы заняли. Но только участники, занявшие первые три места, получают бонусы. Заняв призовое мес-





то, вы открываете недоступные ранее треки, которые теперь можно проезжать в любом из режимов игры. Победа в некоторых заездах дает доступ к новым «Special Events». Если вы без повреждений завершили гонку и заняли одно из трех призовых мест, вы получаете бонус «Safe Driving Record». Если же машина оказалась сильно поврежденной, придется платить значительный Repair Bill.

Вы можете участвовать также и в «Special Events». Это необычные соревнования в условиях одиночного заезда. Тяжелые испытания и очень большие призы. Как и в предыдущем режиме, вам необходимо отвечать некоторым условиям, чтобы принять участие в «Special Events». Выигрыш в самых престижных соревнованиях из «Необычных событий» открывает доступ к новым супермашинам, которые можно использовать в любых режимах игры. Выиграв заезд, отправляйтесь в «Trophy Room» и осмотрите свои призы. Возможно, у вас возникнут сложности. В таком случае приобретите себе новую, более совершенную машину.





Режим «Hot Pursuit» обеспечил популярность третьей «Need For Speed». Каждому захочется стать сперва охотником, а потом попробовать удрать от назойливых полицейских. Будучи стражем закона, выбирайте самую подходящую полицейскую машину. Она оснащена не только мигалками и сиреной, но и полицейской рацией, при помощи которой вы сможете постоянно слушать переговоры других стражей порядка. Будет в вашем распоряжении и сканер скорости. Направляя его на дорогу, патрульный определяет превысившего скорость нарушителя. Чем быстрее вы призовете его к ответственности, тем больше останется у вас времени, чтобы обезвредить следующего. Если враг никак не сдается, требуйте подкрепления. Для того чтобы остановить нарушителя, проще всего обогнать его и поставить свою машину поперек дороги.

Если вы по другую сторону правопорядка, будьте осторожны. Патрульные станут перегораживать дороги и прокладывать шипы. Можно лишиться абсолютно всего, если количество задержаний и штрафов превышает допустимый предел. У режима «Hot Pursuit» есть только один недостаток – далеко не все из имеющихся в игре автомобилей могут быть использованы в данных гонках.

Самое интересное новшество в игре было вынесено разработчиками в заглавие. Это режим «High Stakes» – высокие ставки. Он похож на «Single Race», за одним важным исключением: победитель забирает себе обе машины. Для того чтобы сделать гонки еще более напряженными, автомобиль, выставленный на кон, будет тем самым, который вы любовно обкатывали и модернизировали в других режимах игры.

Треки отличаются не только сложностью, но и внешним видом – таинственные древние руины и зеленые холмы Шотландии, старинные крепости и каменные мосты. Берегитесь коварных поворотов – малейшая ошибка может стоить вам призового места. Вам предстоит прокатиться по трассам Celtic Ruins; Dolphin Cove; Durham Road; Kindiak Park; Landstrasse; Route Adonf; Snowy Ridge. Еще одним необычным испытанием является случайная генерация событий на треках. Она потребует моментальной реакции и очень высокого класса вождения. Теперь вам уже не удастся выучить трек наизусть. Вы никогда не будете знать, какое препятствие на сей раз поставит на вашем пути искусственный интеллект.

RE-VOLT

Разработчик Probe Entertainment
Издатель Acclaim
Выход лето 1999 г.
Жанр гонки на микромашинках

Игрушки компании «Toy-Volt» радовали детвору по всему миру. Они же служили предметом вечной зависти конкурентов. Компания оставила далеко позади соперников по бизнесу. У них не осталось ни малейшего шанса догнать «Toy-Volt». Секрет ее продукции заключался не только в подборе первоклассных мастеров и дизайнеров, было еще кое-что, чего нельзя определить никакими приборами. Это было самое простое волшебство. Последний продукт фирмы – радиоуправляемые машины – оказался из ряда вон выходящим. Однако случилось так, что игрушки сумели вырваться из плена магазинных прилавков. Они отправились на поиски приключений, нарушая все ограничения и условия реального мира. Начались гонки без всяких правил. Там, где раньше проезд был закрыт, теперь открывалось свободное движение. Вот что значит неумеренное использование магии. Основное правило – отсутствие всяких правил.

В вашем распоряжении двадцать восемь машин для нахождения и последующего управления. Все это веселое безобразие проходит на четырнадцати треках (одиночная игра), которые расположены на семи различных ландшафтах. Предусмотрено пять режимов одиночной игры, четыре арены для режима мультиплейера. На пути и в случае успеха становятся доступны многочисленные power-up's и оружие.

ROAD TO MOSCOW

Разработчик Battlefield Design Group
Издатель Interactive Magic
Выход август 1999 г.
Жанр real-time wargame

«В июне 1941 года нацистская Германия собрала три миллиона человек, чтобы провести самую большую военную операцию в истории человечества», – так разработчики вводят игроков в курс событий, происходивших на Восточном фронте во время Второй мировой войны. Для того чтобы захватить Советский Союз, немцам было необходимо в первую очередь сломить сопротивление основных городов – Сталинграда, Ленинграда и Москвы. Быстрые победы в Европе окрылили фашистскую армию. «Однако оказалось, что завоевать Россию далеко не так просто», – с наивным восторгом рассказывают авторы будущей стратегии и называют Восточный фронт самым кровавым эпизодом текущего столетия.

Будет крайне интересно посмотреть, сможет ли Interactive Magic вновь показать себя как умелый создатель исторически корректных real-time wargame'ов, когда вступает на новую для себя стезю. Извест-

но, что и советские, и фашистские войска будут представлены в игре в символике NATO. Очевидно, разработчики сочли, что рядовой игрок не уследит за своими формированиями, если не снабдить их знакомой с детства символикой Североатлантического альянса.

В отличие от большинства других wargame'ов, в «Road To Moskow» представлены не локальные военные операции, а целая война. Как мы знаем, такой же подход был применен в игре «Close Combat 3: The Russian Front». Данная игра показала, как сложно передать средствами wargame'а события такого масштаба. Впрочем, в RtM доступны и сценарии меньшего размера.

В данной игре вам представится возможность сыграть роль верховного Главнокомандующего с той или другой стороны, руководя сотнями тысяч людей, то есть стать на время Гитлером или Сталиным. Если боитесь ответственности за целую страну, можете попробовать свои силы в качестве командира военного подразделения – вплоть до батальона. Первым делом нужно определиться, каким будет ваш персонаж. Когда вы решили, за кого играть, вам следует также определить несколько последующих характеристик. Как в ролевой игре, вы получаете определенное количество пунктов навыка на распределение. Вы делаете выбор между наступательными, оборонительными или же вовсе административными умениями. Также сразу оговаривается ваша специализация – например, командир бронетанковых войск.

Такой мелочью, как передвижения отдельных подразделений и высчитывание результатов текущих сражений, займется сам компьютер. Степень детализации очень высокая, при желании вы в любой момент можете выяснить, как обстоят дела под такой-то деревней и каковы потери в том-то сражении местного значения.

Раньше сложной проблемой, встающей перед любителем wargame'ов, являлось определение принадлежности конкретного юнита к тому или иному подразделению. Теперь разобраться в подчинении войск будет просто. Достаточно нажать на HQ, и все приписанные к нему подразделения станут видны, тогда как другие окажутся заштрихованными. Щел-кните на юнита, и всплывающее меню покажет вам разнообразнейшие опции. Игра идет в реальном времени, однако вам придется учитывать множество вариантов. Обдумывая приказ, вы должны помнить: чем дольше вы обдумываете свои шаги, тем больше времени предоставляете компьютеру для ответного шага. Когда вы отдали юнитам приказ наступать, можете полюбоваться, как по одному вашему слову изменятся очертания карты боевых действий.

Сообщения о положении дел вы станете получать при помощи всплывающих меню, своевременно появляющихся по ходу игры. Территория, на которой происходит сражение, состоит из различных типов грунта и более или менее точно воспроизводит географию России.

Характер поверхности будет напрямую влиять на исход сражения. Но самое интересное, что может предложить вам игра, – это обучающийся искусственный интеллект. Если вам удалось его обставить, он это навсегда запомнит и в следующий раз обязательно использует против вас вашу же тактику. Так что обставлять компьютер на одних и тех же приемах не получится. Каждая подробность истории Второй мировой войны на Восточном фронте подробно освещена во встроенной в игру энциклопедии.

Интерфейс игры также претерпел значительные изменения по сравнению с классикой жанра. В игре используется «туман войны», однако он не просто скрывает от вас вражеские юниты. Нередки случаи, в которых вы получаете частичную или даже неверную информацию. Три германских «Тигра» могут оказаться полевой кухней или, что хуже, наоборот.

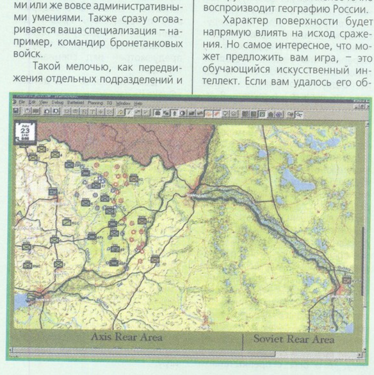
Вы можете выбрать масштаб, в соответствии с которым будут отображаться подразделения на карте. При этом необходимо помнить, что значок торчит в центре подразделения, тогда как само оно может занимать гораздо большую площадь. Поэтому сражения могут завязаться на некотором расстоянии от значка. Чтобы выяснить, какую именно территорию занимает подразделение, переключитесь на другой уровень масштабирования. Можно масштабировать и саму карту.

Не секрет, что большинство wargame'ов были и остаются военными шахматами.

Подразделения представлены в них в виде фигурок на поле, состоящем из гексагонов. Подобная структура как нельзя лучше отвечает условиям настольной игры, форму которой и имели wargame'ы до своего появления на компьютерах. Создатели «Дороги на Москву» рассудили, что эта система мало отвечает реальным условиям ведения боя. Поэтому «Road To Moskow» представляет собой скорее «симулятор планирования».

Вам придется выполнять работу, которой на самом деле занят офицер: производить оценку местности, принимать тактическое решение, составлять приказ. Перед вами будет настоящая карта с топографическими обозначениями. Карта «вырезается» из общей карты России.

Одним планированием дело не ограничится. Вы можете также реорганизовать свои подразделения, снаряжать их, оптимизировать, переводить в наступление или отступление. Ваши подчиненные – офицеры – имеют свой уровень способностей, который высчитывается для каждого из командиров в отдельности.



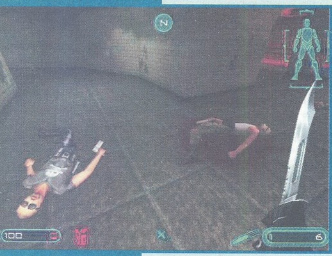


ЖДЕМ

SOLDIER OF FORTUNE

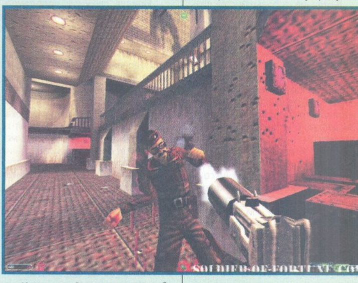
Разработчик Raven Software
Издатель Activision
Выход осень 1999 г.
Жанр first person shooter

Журнал «Soldier Of Fortune» – специализированное издание, известное во всех странах. Он рассказывает о вооруженных конфликтах по всему миру и политических событиях, которые к ним привели, деятельности наемников и военном снаряжении. Компания Activision лицензировала права на использование названия и логотипа журнала по всему миру. Договор рассчитан на долгое время и предполагает разработку и издание игр из цикла «Солдат удачи» для всех платформ.



В первой из игр серии вы в роли наемника оказываетесь в мире политических интриг и заговоров. Вам предстоит акклиматизироваться в этом мире, попадая в горячие точки по всей планете, и хорошенько пострелять там. Вы будете везде, где требуется ваше вмешательство – например, когда силы мятежников восстают против регулярных правительств. Как утверждают разработчики, в основу игры положено реалистичное изображение современной политической обстановки.

Это симулятор военных действий – напряженные поединки, эксплоринг обширных территорий и соответствующая тревожная обстановка настоящего приключения. Вы выбираете сами, какую миссию для вас предпочтительнее выполнять и как собираетесь действовать – в стиле кровавого берсерка или хитроумного короля воров. Многие задания предполагают скрытое проникновение на территорию, которую контролирует численно превосходящий противник. В таких условиях action уступает место осторожной разведке. С другой стороны, вас ожидают крайне жестокие сцены насилия и туча врагов, которых необходимо убить. Вы выбираете сами, кем быть – хорошим парнем или плохим.



Компания Raven создала себе имя, перерабатывая движки от id Software. В основу «Soldier Of Fortune» положена технология игры «Quake II». Как всегда, движок станет на порядок совершеннее. В данном случае речь идет о системе GHOUL. Она позволяет усовершенствовать игровую физику, в том числе в области освещения, движения и разрушения объектов. Следует также ожидать новый искусственный интеллект и язык скриптов. Переработана панель состояния персонажа. У GHOUL есть и еще много других достоинств, которые пока что держатся в секрете. В отличие от «Quake II», «Солдат удачи» будет работать только с трехмерной картой. Большое внимание в игре уделено оружию. Свыше восьмидесяти пяти процентов средств уничтожения, изображенных в «Soldier Of Fortune», имеют аналоги в реальном мире. Смоделированы детали его функционирования, вплоть до отдачи. Как и в жизни, в наиболее опасный момент игрок должен будет затратить определенное время для того, чтобы перезарядить оружие. Получаемые вами повреждения станут реальными, а не будут выражены уменьшением синей жидкости в градуснике. Ибо если пуля попала в голову, то говорить больше не о чем. А вот если в плечо, то диалог продолжается. Ежели враг или вы сами ранены в ногу, то о беге с препятствиями речь не идет. «Quake II» стал популярен благодаря своему мультиплейеру. Неудивительно, что и в «Солдате удачи» этому режиму уделяется значительное внимание. Разработчики понимают, что далеко не всех обрадует высокая степень реализма. Поэтому предусмотрена возможность – только в режиме сетевой игры – выбирать уровень реалистичности реакции на повреждения.

Для мультиплейера предложено несколько персонажей – мужчин и женщин, различающихся по росту и объему тела. Данные характеристики будут влиять на вашу скорость и способность выдерживать повреждения. Уровни для одиночной игры доступны также и для мультиплейерной, к тому же предусмотрен ряд специальных DM-карт.

Несмотря на то что движок «Quake II» рассчитан в основном на создание уровней внутри помещений, значительная часть событий «Soldier Of Fortune» будет происходить на открытом воздухе. Помимо обычного deathmatch встроены и другие режимы сетевой игры, например, capture the flag. Вы сможете играть в «Солдата удачи» бесплатно через Интернет так же, как и в «Quake II» или создать собственный сервер.

«Soldier Of Fortune» будет поставляться вместе с редактором. Вы также сможете модифицировать файлы формата dll. Большинство утилит, использованных в создании игры, будут к ней приложены. Если этого мало, поработайте над моделями, анимацией и скинами непосредственно в 3DStudio Max и перенесите полученные файлы в игру.

ИГРУ

WARHAMMER 40 000: RITES OF WAR

Разработчик Dreamforge
Издатель Strategic Simulations
Выход июнь 1999 г.
Жанр пошаговая стратегия

Теперь уже нет необходимости представлять вселенную «Warhammer», самую популярную за рубежом серию настольных игр, разрабатываемую компанией Games Workshop. На сей раз из двух миров, составляющих ее, выбор пал на футуристический универсум. Для поклонников стратегий не является новым и название SSI, компании, издавшей цикл wargame'ов о бравом генерале во главе с «Panzer General», которые давно стали классикой. Сотрудничество двух мэтров мира пошаговых стратегий обещает много интересного. Прежде всего, разработчики стремятся воплотить в жизнь формулу «легко играть, но сложно выиграть». Игра основана на движке от «Panzer General II» и «People's General».

Она собирается вновь порадовать нас простым и интуитивным игровым процессом серии о генерале. Со своей стороны, вселенная «Warhammer» придает новой стратегии глубину проработки, а также яркие краски и необычные юниты. Задача игрока на протяжении всей кампании, которая состоит из двадцати четырех миссий, – разыскать потерянную планету. Вы принимаете сторону Eldar'ов, магической расы. Нашлось в «Rites Of War» место и для других обитателей вселенной «Warhammer» – Tyranid'ов, олицетворяющими одним фактом своего существования реальное Зло, а также Imperial Space Marines. Однако им отведена всего лишь роль ваших противников или, в лучшем случае, союзников, управление которыми возьмет на себя компьютер. Не рассчитывайте, что эти правильные имперцы станут всегда вам помогать.

Временами вам придется помериться силами и с ними. Imperial Space Marines всегда располагали великолепными бронетанковыми войсками, оснащенными такими средствами уничтожения, как Land Raider и Whirlwind, а также Terminator'ами и War Machin'ами. По флагами Tyranid'ов сражаются Genestealer'ы, Brood Brother'ы (это наполовину люди, наполовину Tyranid'ы, что позволяет этой расе использовать танки), а также Hive Tyrant'ы. В отличие от предыдущих игр серии «General», все юниты красочны и полностью анимированы. Игра создается в разрешении 800x600 в режиме hi-color. Графически передать действия футуристического оружия и пси-способностей помогут богатые визуальные эффекты. В новой стратегии юниты станут в два раза больше, чем в ранних приключениях «General». Многочисленные карты непременно будут анимированы, чтобы создать «ощущение живого поля сражения». Как и в остальных играх серии, каждый уровень нарисован от руки, а не собран из кусочков в редакторе.

Несмотря на значительные усовершенствования движка, разработчики предполагают, что в своей следующей стратегии станут использовать уже новую, трехмерную технологию. Для того чтобы пополнить свою армию новыми юнитами, используются так называемые «пойнты славы». Пополнение происходит между сражениями. В новом продукте задействовано свыше семидесяти различных юнитов. Они делятся на восемь классов. Разумеется, это лишь капля в море по сравнению с общим числом обитателей мира «Warhammer 40 000». Вам встретятся Devastator Squads, Scatter Lasers, Apprentice Harlequins, Assault Troops и некоторые другие. Как и в предыдущих играх серии, вы сможете, проходя кампанию, переносить юниты и очки славы из одного сценария в другой. Следуя велению времени, SSI добавила в игру ролевые элементы. Это является расширением концепции, заложенной в классические игры о генерале.

Купленный юнит может быть модернизирован, на это также затрачиваются единицы славы. Основные юниты подвергаются апгрейду до специализированных. Вам весьма пригодятся Conversion Fields, Eyes of Kurnous и Chronal Jewels. Если юнит получает опыт, то вы можете усовершенствовать его, научить новым боевым навыкам или же псионической силе. Общий уровень, на который могут подняться юниты, получая опыт, увеличился с пяти (в прежних играх) до десяти. Так, Eldar Guardian'ы могут подвергаться апгрейду в одном из шести направлений, становясь Воинами различных Аспектов, каждый из которых играет в бою свою, специфическую с точки зрения тактики роль. Назовем для примера Dark Reaper, тяжеловооруженного юнита, предназначенного для поражения цели с большого расстояния, и Striking Scorpion, специалиста по ближнему бою. Простые Eldar'ы могут стать Exarch'ами – самыми сильными героями. Если ваш юнит неоднократно подвергался апгрейду, вел себя достойно, у него есть реальная возможность стать Героем. Как и в любой ролевой игре, ваши подчиненные способны исследовать районы и структуры потерянного мира. А там всегда есть шанс найти дополнительные юниты, редкие бонусы, даже специальные артефакты. Разработчики намереваются поместить в игру свыше 50 специальных возможностей (умений), 24 артефакта, а также 12 псиокинетических способностей (psyker powers). В многопользовательском режиме предусмотрено не только соперничество, но и кооперативные действия. Редактор уровней позволит изменить начальные установки игры – уровень «очков славы», условия победы для одиночных и мультиплейерных сценариев. Однако вы не можете корректировать миссии, входящие в кампанию. Интерфейс игры попрежнему удобен. Рельеф местности может помочь вам, если вы правильно его используете. Стало проще использовать артиллерию, чем это было в предыдущих играх «General». Кое-что из прежних статистических данных убрано, так как они в значительной степени загромождали информационное поле игры. С помощью прилагаемого к игре редактора вы сможете создавать собственные сценарии для одиночной и сетевой игры. Добавлены новые условия для победы в миссиях – спасение, эскорт, найти и уничтожить, найти и освободить и другие.





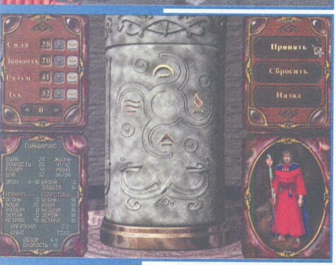


Кирилл Шитарев

АЛЛОДЫ II: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ

РАЗРАБОТЧИК	Nival Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ВЫХОД	апрель 1999 г.
ЖАНР	RPG + RTS
ТРЕБОВАНИЯ	P-133, 32 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.9 Устраивайтесь поудобнее и открывайте тайны новых «Аллодов»





Давненько мы не брали в руки шашек... Демон сто лет как повержен, орки и тролли разбежались по болотам, а пиво в таверне давно уже кончилось. Сидеть бы героям без дела и мечтать о грядущих, покрытых печатью тайны «Аллодах 3D» но тут по дружбе помог знакомый Великий маг Скракан. Давай, говорит, пока выясни причину беспорядков на удаленном аллоде, а заодно наведи там собственными силами порядок.

Оно и верно: при ближайшем рассмотрении видно, что аллод Язес попал под контроль темных сил, возглавляемых некромансерами и орочьими шаманами. Силы, конечно, у героев не те: прошли времена, когда количество ваших персонажей могло численно превышать отряды противника. Но и три героя вместе с наемниками, бескорыстно служащим доброму делу, могут очень многое: прорываться через стаи ящеров и отряды зомби, поджаривать пауков и выигрывать магические битвы с личами, то бишь со скелетами-магами.

Бои стали комфортней (ведь миссию проходишь обычно тремя героями), а управление – удобней. Количество мешочков, разбросанных щедрой дизайнерской рукой, значительно, даже очень значительно уменьшилось. Поэтому-то и старайтесь следовать советам, как найти ту или иную группу монстров в каком-нибудь углу или проходе. Ведь получается, что подавляющая часть найденных в миссии артефактов появляется после сбора мешков от мощных созданий.

Появились новые враги – переродилась вся система магии. Астрал стал самой могущественной сферой, а четыре природные стихии потеряли по одному заклинанию. Новые заклинания изменили и тактику боев: такие штучки, как «зов» или «перерождение» в опытных руках просто подарок. «Каменное проклятье», наоборот, потеряло часть своей легендарной мощи и перестало быть палочкой-выручалочкой в большинстве сражений.

Поменялась и общая система предметов: например, уже с начальных миссий вам дают возможность прикупить не простые свитки с заклинаниями, а особые – их эльфийские варианты. Разница огромная: обычный свиток применяется, как если бы содержащееся в нем заклинание было бы произнесено магом с пятидесятипроцентным навыком в соответствующей сфере, а эльфийский – магом аж со стопроцентным навыком.

Магические предметы стали более могущественными (а особенно эльфийские), поэтому никто не удивится, увидев на маге амулет, удваивающий скорость восстановления маны или дающий +50 жизней. Дополнительные миссии вообще часто выдают такие артефакты, что душа радуется.

А новые возможности, которые можно настроить в опциях или прямо в самой игре! Вы решите, насколько сильно маг будет заботиться о своем ближнем и дальнем, и каких ребят (союзников, нейтральных) он будет защищать своими заклинаниями, а каких – нет. Можете вообще сделать из колдуна снайпера, включив на автомате какое-нибудь дальнобойное заклинание, а можно с помощью того же Ctrl + A превратить его в профессионального лекаря, не отнимая посохов. Увеличилось количество клавиш, на которые можно «посадить» наиболее полезные заклятья.

Во вторых «Аллодах» введены новые, уникальные особенности вроде нелинейности в ряде миссий. То есть при каждом прохождении вам доступны тридцать шесть миссий, а всего их... сорок шесть. Где, спросите, остальные десять миссий? Во-первых, есть варианты уничтожения тренировочных баз некромансеров в зависимости от класса героя. А во-вторых, каждый из четырех главных героев знает свои способы нахождения Источника магии, а значит, и путь к нему будет проходить через совершенно разные этапы.

СОВЕТЫ

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Постоянно будьте готовы изменить скорость игры. При передвижениях героев по безопасным местечкам ставьте скорость на очень быструю, а в бою резко снижайте ее до медленной. Причем, если нажать на **серый минус** и не отпускать клавишу, то игра как бы перейдет в состояние паузы. Держите **минус** и спокойно отдаете подробные команды вашим героям. Скорость очень важна в «Аллодах», так как победа часто достается тому, кто быстро и четко оценил боевую обстановку и отдал правильные приказы.

Помните, что количество ваших героев ограничено тремя. Это выбранный вначале главный герой, рыцарь Иглез и волшебница Дайна. Дайна, в отличие от почти сразу появляющегося рыцаря, присоединится немного позже, в десятой миссии. Таким образом, ваш выбор главного героя сводится к другому выбору – иметь в отряде двух магов и одного воина или двух воинов и одного «спеллкастера». Как показала практика, пройти игру можно обоими составами вашего отряда. Однако я настоятельно советую при создании новой игры выбрать именно мага. Причем мужчину, так как у него жизней больше.

Самая удачная и частая тактика «воин дерется, маг лечит» плохо работает, когда маг вынужден лечить сразу двух бойцов. Обычно лечение поглощает все внимание мага, а значит, он не способен в этом бою применить боевую магию. Если же воина не лечить, а нацелиться на атакующее волшебство, то боец помрет очень и очень быстро. Лучший вариант: воин дерется с пехотой врага, маг с хорошей сферой астрала его лечит, а другой маг (тот, что с навыками в огненной и водной магии) кидает в лучников или колдунов противника что-нибудь убойное типа огненного шара.

Передвигайтесь всегда с помощью клавиши **S**, которая означает «идти в боевой готовности». «Посадите» наиболее важное колдовство на клавиши (**Shift + F4... Shift + F12**). Прочтите раздел, посвященный монстрам, и страницу под номером 62, которая посвящена «управлению в игре с помощью клавиатуры». Очень полезно «посадить» каждого из трех героев на соответствующие клавиши с цифрами **1**, **2** и **3**, а затем, нажав **Ctrl + Shift + 4**, запомнить их всех под клавишей **4**. После каждой сюжетной миссии в лавках городов обязательно появляется какой-нибудь новый, усовершенствованный вид оружия. В лавках станут продавать более дорогие экземпляры магических вещей, а значит, и более мощные. Новые, дополнительные миссии обязательно вам дадут, стоит только зайти в таверну после прохождения сюжетного задания и поговорить с местными посетителями.

ВЫБОР ОРУЖИЯ

Выбирайте мечи, и только мечи. Дубины и копья малоэффективны, и трудно найти более или менее приличное оружие из этого класса. Выбор мечей в лавках намного разнообразней, да и противники тоже любят именно этот тип оружия. Что касается дистанционного оружия, то немного пользоваться им можно в самом начале для сражений с первыми драконами. Затем появляется «град», и лук уже не используется. Лучники эффективны, когда их много, а в игре получается наоборот – ваших героев почти всегда меньше, чем противников. С другой стороны, простейшие магические стрелы наносят больше вреда, всегда попадают в цель и имеют большую дистанцию, чем любой лук или арбалет. Другой вариант вооружения, топоры, рассчитан на любителя. Хотя они и более мощные, чем мечи, но воины ворочают ими ощутимо медленней, да и хорошие топоры труднее приобрести.

Еще раз о мечах. Достаточно сложно сказать, какой тип выбрать: одноручные/полуторки или двуручники. Все зависит от силы щита и количества магов-героев в отряде. Очевидно, что двум воинам с одним магом за спиной лучше иметь в руках еще и щит (маг может не успевать лечить большие повреждения сразу двух воинов), а вот два мага легко вылечат бойца, махающего мощным двуручником.

Но в миссии «Королевская охота» вы получите очень сильный щит с +5 к силе, а поэтому придется перейти на одноручные мечи. Два самых сильных варианта: кристаллический меч с 30–60 урона огнем (см. миссию «Тайна Амулета») и кристаллический меч с «каменным проклятьем». Первый артефакт хорош против толп середнячков, а вот «окаменитель» всегда отлично работает против крупных личностей типа огров и троллей.

ЗАЩИТА И РАЗЛИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Кстати, старайтесь наращивать воину не только защиту, но и броню. Защита позволяет лишь избегать ударов, в то время как броня снимает урон с этих пропущенных ударов. То есть, если броня у воина была равна пяти, а белка укусила его на сумму 9 очков, то воин потеряет лишь 4 (9 очков урона минус 5 очков брони) жизни. А если у воина 10 очков брони, то укуса он даже не заметит. Таким образом, броня очень помогает в битвах с большим количеством слабых и средних по силе врагов. Но будьте бдительны: звуковые волны летучих мышей и укусы пчел полностью игнорируют все очки брони!



Не покупайте магам различные одеяния и предметы лишь для того, чтобы повысить их защиту или броню! Ни в коем случае! Все равно при серьезной атаке их защиты не хватит, чтобы избежать удара. Лучше покупайте появляющиеся в лавке новые заклинания и одежду, увеличивающую количество жизней, маны или одновременно и того, и другого.

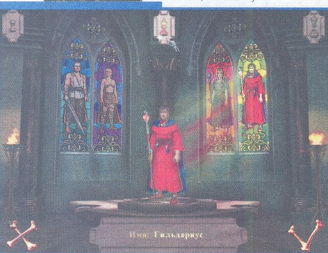
Исходя из накопленного в боях опыта, могу сказать, что одежда с защитой от той или иной магической сферы помогает не очень сильно – выгодней перед сражением кинуть на героя заклинание с защитой от соответствующей сферы. Проводя покупки, также избегайте приобретать вещи с несколькими различными магиями типа +1 к навыку атаки топором, +5 к защите от земли и +10 % к регенерации маны. То есть всего понемножку, а в целом толку – нуль. Выгодней и практичней брать артефакты с одной функцией, но хорошо разви-



АЛЛОДЫ II

той, например, +20 к атаке или +15 к навыку огня. Естественно, чем более развита та или иная характеристика героя, тем полезнее каждое (пусть даже небольшое) приращение к ней за счет магической вещи.

Если маг специализируется на астрале, то не жалейте денег на какой-нибудь предмет повышения навыка астральной магии. Самыми полезными вещами для мага являются предметы, увеличивающие количество максимальных жизней. Через несколько посещений лавки жизнестойкость моего мага увеличилась с 70 до 240 единиц: подействовали перчатки с полусотней жизней плюс ботинки и амулеты с браслетами... Очень рекомендую так «накачивать» мага. Причем не очень мощному воину также пригодятся дополнительные жизни, пока не появятся предметы, увеличивающие его силу.



Но вы спросите: как купить тот или иной предмет, ведь часто бывает трудно его найти? Просто выйдите из лавки и из города, а затем вернитесь в город и лавку. Набор вещей полностью изменится, и, может быть, вы найдете именно то, о чем давно мечтали. Однако есть и некоторые ограничения на силу имеющихся в лавке вещей и их цену. Существуют также ограничения на магию – новые книги с заклинаниями появятся только с прохождением новых сюжетных миссий.

Старайтесь не гнаться за новой модной «примочкой» из сверкающего материала для вашего героя. Тут работает правило: каждый новый тип материала лучше предыдущего на несколько десятков процентов, но в то же время дороже в несколько раз. Проведу некоторые общие наметки: на мифрил переходите примерно после десятой миссии, на адамантин – с двадцатой, на метеорит – с двадцать пятой, а на кристалл – с тридцатой.

Кстати, не забывайте, что предметы имеют собственный вес. Поэтому латы и различные металлические вещи, особенно в больших количествах, сильно замедлят вашего героя, который попробует все это собрать. Лучше сложите все тяжести в один мешок на земле, а с окончанием этапа просто вернитесь к нему, чтобы подобрать.

МАГИЯ

Наиболее опасные на протяжении большей части игры заклятья принадлежат к сферам огня и воды (если забыть об астральном «вампиризме», естественно). Поэтому потрудитесь получить заклинания защиты от этих сфер и «накачать» в них мага. Так заклинания защиты будут эффективней, да и его атакующее огненное и/или водяное колдовство станет более мощным.

Особо симпатично выглядит хорошо развитый маг, автоматически швыряющийся огненными шарами. Мало того, что их дальность равна 13 единицам (а у мощного эльфийского лука за полмиллиона золотых – всего пяти!), так и накрывает этот шар сразу нескольких врагов, имевших глупость стоять рядом. Хорошо применять такую тактику против толпы гоблинов или орков, а еще лучше – против слабых здоровьем некромансеров. Он и подойти поближе не успеет, как пара огненных шаров (не забудьте про огромную дальность стрельбы ими) сведет его здоровье до нуля и ниже.

Конечно, вы помните, что враги существуют не для того, чтобы мешать истинному игроману, а чтобы дать ему развить своих героев. Пользуйтесь именно той сферой магии, в которой хотите серьезно поднять навыки. А так как астральное чародейство наиболее ценное, то нужно будет немного поиздеваться над бедными монстрами, капельку по капельке снимая у них жизни с помощью вампиризма. Существует и еще один хитрый ход – находите некромансера, который начинает подвергать вампиризму вашего мага, и в ответ с помощью соответствующего посоха делаете с ним то же самое.

Если вампирические способности обеих сторон одинаковы, то можете просто понаблюдать за прогрессом вашего героя в области астрала. Если же одна из сторон более сильна в вампиризме, то подлечивайте более слабую сторону. И никто еще не запретил лечить некроманта вашим вторым магом. Драконья атака, которая наиболее опасна для героев, это атака «окаменением» вместе с огненной стеной и кислотным облаком. Поэтому перед боем с летающим ящером кидайте на героев защиту от сферы огня, воды и земли и магом максимально быстро колдуйте «град». Старайтесь выставить вперед живучего воина: пока его бьет дракон, у колдуна есть время для размахивания руками. Стая летучих мышей, которые с огромной скоростью выбивают из героя жизни, способна серьезно потрепать нервы. Самый лучший способ борьбы с ними – это швыряние огненными шарами. Один такой шар убивает от четырех до шести мышек, причем с первого же попадания. А вот лук против мышей почти бесполезен. Некоторые заклинания, как и оружие, не действуют на летающих



созданий. Это и огненный вал, и каменная стена... Существуют и маленькие хитрости: например, удар огненного шара уничтожает значительной участок ядовитого тумана. Еще хитрый момент – чтобы применить заклинание «зов», надо щелкнуть им на самого мага, а не на участок местности.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Как и в первых «Аллодах», сюжетные миссии обязательны для продвижения к финальной битве, а вот дополнительные задания не так важны для развития сюжетной линии и не обязательны для прохождения, их основное предназначение заключается в «накачке» героя и сборе денег.

Башня Рахл-Умойр

Перед отправкой на задание купите магу книгу с заклятием выбранной им сферы (если огонь, то «огненная стрела», и т. п.). Воин может купить хороший меч.

Маг ставит выученное заклинание на автоматическое выполнение (**Ctrl + A**), убирает посох (так как его заряды обычно бьют слабее) и отправляется на запад. Быстренько уложите сороконожек, перейдите через мост и поговорите с Великим магом Скраканом. После «победы» продолжайте миссию: на севере от моста найдете тролля Хыхдуна Второго (видимо, родственника того самого, Первого), который предложит сразиться с другим троллем за 700 монет. Пройдите от Хыхдуна на восток, завалите противника и получите награду.

Отсюда можно пройти на юг, до самой кромки карты, где проживает старик людоед. Убив его, получите неплохую добычу.

Дорога на Кааpг

Цель – добраться до Каарга, столицы нового аллода. Прочитайте переданные вам официальные документы, они немного прояснят суть дела. Идите строго на север по любой из двух дорог. Восточный путь приведет в деревню, рядом с которой живут огр и зомби. Разберитесь с ними, чтобы получить деньги и опыт. После этого направляйтесь в северо-западный угол, к лагерю разбойников. На юге от них стоит одинокий разбойник, который предложит новую дополнительную миссию – отправиться на поиски сокровища.

Теперь принимайтесь за бандитов. Открытой драки с ними лучше избежать, так как три бойца и три лучника представляют собой серьезную силу. Поступите хитро – выманите всю банду к стражникам, охраняющим мост на востоке от лагеря. Как только недруги будут перебиты, соберите их мешочки.

В Каарге зайдите в таверну и поговорите со всеми, включая рыцаря Иглеза. Он с радостью присоединится к главному персонажу и останется до самого финала. В лавке купите заклинание «вампиризм» и шлем для Иглеза.

Разбойничий клад

Пройдите мимо отряда стражников и ступайте в северо-восточный угол. Там и найдется лагерь разбойников: пусть Иглез машет мечом, а маг стоит в сторонке и подлечивает его. Как только все три бойца, ведьма и три лучника будут ликвидированы, пройдите в центр лагеря и заберите сокровище. Когда вернетесь в город, сразу продайте его.

Обследуйте остальную часть карты, чтобы маг мог своим «вампиризмом» уложить побольше тварей. Таким образом, можно немного поднять его познания в астральном колдовстве. А значит, заклинания лечения станут немного сильнее.

Чтобы завершить миссию, вернитесь в северо-западный угол, откуда вы и стартовали.

Адамантиновые рудники

Шагайте вперед по дороге, через деревню и до самой кузницы. Кузнец покажется немного странным, а вот его подмастерье, стоящий в лесочке неподалеку, объяснит его поведение чарами некромансеров.

Ступайте на восток, к краю карты. Заблаговременно поставьте мага на автоматическое лечение и смотрите, чтобы он не отставал от во-

ина. Тактика битвы с зомби, скелетами и некромантами достаточно проста: воин расправляется с пехотой нежити, а потом принимается за самих магов. Соберите мешочки и поговорите с заложниками в центре некромансерского укрепления.

Их надо провести в деревню, оберегая от волков и быстроногих белок. Не дайте загрызть заложников, иначе миссия будет считаться проваленной. Староста будет чрезвычайно щедр, отвалив 10 000 монет, а кузнец еще щедрее: он даст новую дополнительную миссию.

Погоня за мечом

Очень интересная миссия, в которой почти не нужно будет воевать. Действовать надо будет одним воином, а мага или другого воина даже не беспокойте. Итак, бегите Иглезом вперед по дороге, ни в коем случае не атакуя волков! Пусть все четыре твари помчатся за воином, который приведет их в засаду. Пока звери и люди выясняют, кто сильнее, вы убиваете стоящего ровнехонько в центре карты одинокого оборванца. Возьмите его волшебный мифриловый меч и бегите прямо на юг. Выжившие бандиты последуют за воином и попадут на глаза огру и летучим мышам. Вам того и надо – отбегайте воином чуть на север. Пока идет битва, подводите к нему мага или второго воина. Как только недруги-люди будут уничтожены огром, убейте его сами.

Деревня Лайриша

Перед миссией позаботьтесь, чтобы воин имел при себе более или менее сносное дистанционное оружие в виде лука или арбалета. Но сие необязательно, если не захотите драться с драконом.

Деревня, принадлежащая роду Иглеза, стала страдать от некромансеров. Разобраться с ними – вот ваша задача. Начинаете миссию вы в северо-западном углу. Если пройти в северо-восточный, то по пути встретите деревню, жители которой пожалуются на местного дракона. В самом углу найдете след от метеорита и одинокую гарпию.

Найдите приличных размеров деревню в северо-западной части карты. Местный староста даст задание вернуть его сына из цепких лап рекрутского отряда. Пройдите в юго-восточный угол и вылечите лежащих без сознания жителей деревни.

Осталось пройти полкарты на север, где подлечиваемый магом воин должен разобраться с некромансером и его солдатами. Осталось вернуть рекрутов в деревню и бежать в юго-западный угол, откуда пойдет атака карателей. Получится «куча мала», защитников почти всех поубивают, но вы тоже остановите некромансера и его ребят. В благодарность за добрый поступок староста даст первый кусочек Короны.

Осталось последнее дельце – зайти на остров посреди озера, что в центре карты. Там проживает дракон, с которым надо разобраться. Сделать это можно, если дать воину лук, а мага поставить на автоматическое лечение. Драконьи деньги и артефакт теперь ваши.

Дракон-убийца

Идите по дороге на восток. Минуйте деревню с трусливыми жителями, и вскоре попадете в ту, что уже подверглась атаке дракона. Вам посоветуют проведать женщину-мага, живущую на два экрана юго-западнее деревни. Перейдите по мостику на островок посреди озера, там получите два ценных указания.

Выполняйте первое задание, то есть набирайте флягу с особой водой. Ступайте от озера на юго-запад, и примерно через три экрана найдете начало реки в виде горного источника. Вот у вас в инвентаре и появилась нужная фляга.

Теперь шагайте в юго-восточную часть карты. Пробейтесь через защитников моста в юго-восточном углу. Там вы обнаружите нескольких волшебниц, одна из которых зачарует воду из источника. Отнесите полученный препарат первой волшебнице, и она даст вам эликсир драконьего превращения. Пройдите вдоль кромки карты в северо-восточный угол и через мост на

юге перейдите на остров. Быстро подойдите к дракону магом с зельем, и он превратится в более слабого врага. Осталось расстрелять его воином и забрать из логова 10 000 монет. Теперь вернитесь в полуразрушенную деревню, и староста даст еще 10 000 золотых. Вернитесь и в первую деревню с трусливыми жителями – третья сумма в 10 000 монет вам обеспечена. Кстати, на юго-западе от центрального озера живут три огра, и у того, что зеленого цвета, обязательно будет что-нибудь ценное.

Осажденная башня

Прикупите воину более-менее приличный лук. Он пригодится как в этом этапе при битве с драконом, так и в ряде следующих.

Ни в коем случае не переходите реку через большой мост, иначе героя ждет быстрая и неотвратимая смерть. Лучше воспользуйтесь маленьким мостиком: он безопасен и не таит ловушек. Можно поступить еще хитрее – атакуйте волшебницу и забирайте ее вещи, а затем уж переходите через реку.

Осталось разобраться с драконом у магической башни. Она находится в северо-западном углу. По пути вас ждут небольшие стычки с лесными животными, но они не будут достаточно серьезны. Расстреляйте крылатую тварь бойцом, которого лечит маг. В мешочках около башни будет валяться различная мелочевка и 5 000 монет, да ещё кое-что останется после самого дракона.

Грязная работа

Сами некромансеры дают задание – уничтожить один из мятежных отрядов их собратьев. Дают три варианта: идти на юго-запад, прямиком к воротам крепости; шагать на юг вдоль восточной кромки карты; отправиться на запад. Вначале выбирайте западный путь. Разберитесь с некромансером и его прислугой, затем поверните на юг и подойдите к темному холму.

Появившийся из воздуха некромансер посоветует напасть на укрепление с восточной стороны. Скажите «Спасибо» и убейте его, чтобы забрать добычу. Вернитесь в точку старта и идите вдоль восточного края.

Разберитесь с очередным некромансером в компании с зомби и скелетами. Так же поступите и с пауками. Теперь подходите к крепости некромансеров в юго-западном углу, поставив мага на автоматическое лечение и приткнув его поближе к воину.

Аккуратно разделайтесь с двумя зомби, немного передохните и атакуйте скелетов. Долго с ними не возитесь, иначе замучат вражеские колдуны. Как только вражеские бойцы полягут, нападайте именно на некромансеров, а лучников оставьте напоследок. Как только все враги будут ликвидированы, соберите все мешочки. В одном из них найдется мифриловый пластинчатый доспех – хорошая одежонка для воина.

Звездочет

Только звездочет знает, где упали остальные две части Короны. Поэтому его нужно найти и получить ценные сведения. Шагайте по дороге на север, через деревню. Как только появится развилка, сверните на восток. На мосту уложите главаря банды и поднимите его мешочек со Знаменем. Следуйте расставленным у дороги указателям, и попадете к самой башне звездочета.

Убейте некромансера у башни и идите от нее строго на юг. В кругу камней некромансеры держат в плену Дайну, дочку звездочета. Убейте недругов, и благодарная девушка расскажет о бумагах, запрятанных бандитами в своем лагере.

Найдите их лагерь в северо-западном углу, и в одном из мешков будут искомые бумаги звездочета. Отнесите их Дайне. Осталось уладить кое-какие дела с ограми в северо-восточном углу и троллем в юго-восточном. На медлительном тролле можно и «подкачать» навык астрала, если использовать на нем понемногу «вампиризм» и тут же отступать.





Мятежный батальон

Необходимо очистить местность от войск некромансеров и освободить воинский отряд. Начинаете вы на небольшом холме у дороги, через секунды появится некромансер со своими подопечными, поэтому заранее поставьте магов на автолечение Иглеза. Вскоре подойдет и вторая группа нежити, которую также нужно уничтожить.

После продвигайтесь по дороге на северо-запад. Сначала появится некромансер с несколькими зомби, а затем встретите и вторую группу, усиленную стрелками. Опасайтесь заклятья «темнота», старайтесь, чтобы маги могли всегда видеть воина, а значит, и лечить его.

Пройдя по дороге примерно два экрана от холма, на котором вы приняли первый бой, сверните не-





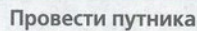
АЛЛОДЫ II

много на запад. Небольшой отряд зомби и два некроманта – вот и все, что осталось от армии нежити.

Осталось уничтожить дракона. Аккуратно подвиньте к нему воина с луком и следите, чтобы его подлечивали оба мага.

После разговора с командиром отряда миссия завершится. Можно выполнить и два приятных дела: перебить трех огров в северо-восточном углу и двух троллей в юго-восточном. Заработаете немного денег.







Провести путника

Пройдите пару экранов на юг, чтобы уложить огра и спасти друидку. Правда, можете и не спешить, благо спасти ее можно будет в любое удобное время. Не ходите по дороге на запад: она приведет к сломанному мосту, а лучше шагайте на юго-запад. Увидели атрибуты некромансерского укрепления? Значит, вам нужно сюда. Перебейте отряды нежити, одним магом подлечивая воина, а другим колдуном швыряйте огненные шары. Немного поможет и путник в качестве пушечного мяса – жизней у него раза в два больше, чем у вашего бойца. Двигайтесь отсюда на юго-восток, очищая леса от нежити. Вам нужно будет перебить ее всю до конца. Заодно уложите пару зеленых огров. Когда вся юго-восточная часть карты будет отбита у врага, шагайте в юго-западный угол.Там найдете поселение друидов, которые в благодарность за полное уничтожение некромансеров откроют портал в самом углу. Поочередно проведите через него ваш отряд и, оказавшись на острове, подойдите к западной кромке карты. Миссия завершится, а деньги путника (40 тысяч золотых) пополнят ваш кошелек.

Древний лес

Как рассказала Дайна, одна из звезд упала в Древний лес – огромный лес, где издавна живут друиды и их союзники-звери. Вам нужно найти человека, знающего местонахождение звезды. Вы стартуете в северо-восточном углу, а надо вам пройти в юго-восточную часть этапа.

Существуют две дороги туда: одна ведет сначала на запад, а другая – на юг. Если пойдете по южной, то найдете в углу карты разрушенную деревню и одинокого охотника. Однако лучше выбрать западный путь – в северо-западном углу обнаружите жилища четырех огров и потерявшего сознание друида. С ограми нужно будет немного повозиться и маневрировать так, чтобы на одного воина в один момент времени не приходилось больше двух людоедов.

Благодарная защитница леса выдаст дополнительную миссию «Отшельник». Поблагодарите её, переходите через мост на юге, и на дороге встретите нескольких друидов, спокойно убивающих без всякого участия с вашей стороны нескольких зомби. Вас поблагодарят за «помощь», вы соберете мешочки и главная друидка даст задание найти повелителей нечисти.

Ступайте на северо-восток, и через полкарты найдете стоящих у глубокой ямы трех некромансеров и нескольких зомби. Если не растеряетесь, то парой огненных шаров накроете всех магов, а затем спокойно добьете пехоту.

P.S. После прохождения этой миссии вам позволят бывать не только в Каарге, но и в столице друидов.

Отшельник

Цель этапа – разузнать все, что можно, о судьбе отшельника-друида. Идите по дороге, и она приведет к друиду, охраняющему мост. Без тайного знака вас не пропустят, поэтому убейте увиденных пчел и идите на север вдоль побережья реки. Как увидите камни друидов, найдете и их хозяйку, которая за уничтожение пчел пообещает показать тайный знак.

Продолжайте ваш путь вдоль побережья, и не только очистите местность от пчел, но и попадете в руины с обитающими в них летучими мышами. Перебейте их всех, вернитесь к друидке, получите от нее тайный знак и переходите мост. Вы окажетесь на большом острове, на котором устроила свой Стоунхендж главная хозяйка лесов.

Она пообещает пропустить на западный остров в обмен на уничтожение летучих мышей. К счастью, это задание вы уже выполнили, и она одобрит ваш переход на другой остров. В юго-западном его углу разберитесь с гарпией у магического фонтана и шагайте на север. Нашли еще один мост на остров в центе карты? Перебирайтесь туда – обнаружите одинокий скелет. Отшельнику уже не помочь, поэтому герои решат завершить миссию.

Поселок под угрозой

Орки опять разбушевались. Угрожают мирным жителям, а значит, вам следует помочь карательному отряду разделаться с ними. Союзники-рыцари нахамят и уйдут в глубь пустыни, а вам останется пройти чуть на север и принять бой с орками, пока они не зашли в деревню и не покрошили всех крестьян. Орков будет не так уж мало: пять мечников, три лучника и шаман. Можно применить хитрый ход: кинуть на воина заклятье защиты от сферы огня и поставить одного из магов на кидание огненных шаров. Таким образом, шар будет наносить урон не только воину, но и трем-четырем врагам рядом.

Файрболлами будет баловаться и шаман, помогая поджаривать своих ребят: забейте его после огненной атаки на лучников. Победа! Староста за услуги даст 100 тысяч золотых. Советую пройти в юго-восточный угол, где валяются мешочки с имуществом попавшихся под горячую руку гоблинов. Вполне можно также уложить огра в северо-восточном углу, как только перебьете его спутниц – летучих мышек.

Беглецы

Тот человек, которого вы помогали пройти через Древний лес, оказался главарем шайки разбойников. Естественно, ему нужно доказать его неправоту.

Ступайте в центр карты, где живет хозяйка леса. В обмен на обещание разделаться с бандитами она даст вам двух помощниц-друидок. Одной из них известно заклинание «каменное проклятие» – обратите на это внимание. Ступайте в юго-восточный угол, где друидка даст задание убить гарпию у священных камней. Камни и гарпия найдутся в юго-западном углу. Вернитесь с победой к друидке – получите 10 тысяч монет. Осталось разделаться с разбойниками,

оккупировавшими северо-западный остров.

Поставьте одной друидке на автомат «закаменение», а другой – лечение. Одному из ваших колдунов также поставьте лечение, а другое что-нибудь боевое типа «огненного шара». Поставьте рядом с мостом, ведущим на остров с юга, ваших магов, а на самом мосту расположите воина. Он должен выманить отряд противника на мост, где ваши силы разберутся как с пехотинцами, так и с двумя лучниками и двумя магами. После сражения зайдите воином на остров с западного моста, предварительно сформировав у него боевое построение магов. На этот раз битва будет немного сложнее из-за участия в ней атамана и четырех магов.

Но ваша тактика позволит вам победить, и в мешочке, выпавшем из атамана, обязательно найдется адамантиновый двуручный топор и адамантиновая полная кираса (+44; +4). Приятные штучки.

Орковская звезда

Одна часть Короны упала в пустыню, туда, где живут племена орков и гоблинов. Внутри горного массива чуть западнее центра карты герои обнаружат кратер от упавшей звезды. Но ее там не окажется. Естественно, что отряду нужно найти знающее существо, которое поможет в ваших поисках.

Идите в северо-восточный угол, там сразу же начнется драка. Группа из гоблинов, орков и их шамана нападет на наемного орка. Встаньте на сторону одиночки, иначе он проиграет. После битвы за оказанную ему помощь наемник расскажет о шамане, который и завладел звездой. В принципе, никто не мешает завершить миссию, но советую немного поразвлечься. В юго-восточном углу живут пять троллей, а в северо-западном – шесть огров, причем сначала надо будет разобраться всего лишь с двумя, пока подходят остальные.

Несчастливый городок

От места старта ступайте прямо на север и дойдите до небольшого городка.

После разговора с магом расположите свой отряд перед входом в город и ждите нападения банды нелюдей. Придут несколько орков, их шаман и огр. Отбить атаку помогут местные жители, причем совсем не важно, сколько их в результате убьют.

Галена попросит найти ее амулет, что вы и сделаете, отправившись в юго-восточный угол. Перебейте орков с их шаманом и разберитесь с тремя играми, охраняющими пять мешочков. В четырех из них лежат суммы по сто монет, зато в центральном – таинственный медальон Галены.

Осталось отвести волшебницу к ее башне, что в северо-западном углу, и задание на этап будет выполнено. Но вы можете еще уничтожить отряд разбойников в северо-восточном углу и разгромить поселение гоблинов на севере от мешочков с медальоном.

P. S. Пройдя эту миссию и поговорив с Галеной в таверне Каарга, вы получите доступ к целой серии дополнительных миссий, связанных с поиском Источника магии. Учтите, что для каждого из четырех героев существуют по три связанных между собой уникальных миссии по поискам Источника.



Эльф

Чтоб пройти миссию, желательно уже экипировать воина в адамантин. Идите вверх по дороге, подеритесь с волками и уложите синего людоеда. Чуть возьмите на запад, чтобы подойти вплотную к лесному озеру. Держитесь вдоль его побережья и обогните это озеро, в центре южной кромки карты увидите эльфа в компании фиолетовых троллей. Он попросит очистить кладбище в северо-западном углу от некромансеров.

Что же, выполните его просьбу... В центре этапа дорогу охраняет первый отряд зомби под руководством одного некромансера. Следуйте по дороге, пока она не выведет к мосту с небольшим охранным гарнизоном из четырех зомби и колдуна.



Сражение с ними будет не очень сложным, зато очистка кладбища будет явно непростой.

Три некромансера в углу прикрыты пятью зомби и двумя лучниками – сила нешуточная. Накиньте на воина защиту от огненной сферы и пускайте его в бой с лечением от двух магов.

Можно и отступить, уложив побольше зомби, чтобы вновь вернуться к ослабевшим врагам. Как только враги будут повержены, останется вернуться к эльфу и получить кусок Короны.

По идее, миссия закончится, но вы, как обычно, разведайте темные участки карты. В этот раз будьте осторожны – в юго-западном углу хорошо укрепились скелеты, а на юго-востоке от моста на кладбище находится поселение шести синих огров.

С этими тварями хороша тактика «убей одного и беги от остальных», повторяемая несколько раз.



АЛЛОДЫ II



Беличья напасть

Белки мешают жить мирным крестьянам, а посему надо найти причину их злобности. Очутившись в миссии, ступайте в юго-восточный угол. Видите каменную стену, за которой стоят заложники? Чуть на западе от этой стены находится небольшой горный проход, который приведет к самой главной белке. Та даст задание перебить клан людоедов, оккупировавших западный берег реки. Вы автоматически соглашаетесь и идете в юго-восточный угол, где прямо на мосту ставите двух магов, а перед ними воина. Если заметите издалека огра, то можно попытаться закидать его огненными шарами – в некоторых случаях он не станет нападать на вас. Однако, когда прямое и честное сражение неминуемо, то победа будет на вашей стороне, только если маги будут исправно лечить воина. Оцените выгодность боя на мосту: на нем сможет сражаться только один огр, да и белки не смогут покончить жизнь самоубийством при попытке прокусить толстую шкуру людоеда.





Как покончите с ограми, поставьте у леса обоих магов и проведите на север (т. е. через деревья) воина. Маги окажутся в безопасности, так как людоеды из-за своего роста не смогут протиснуться через деревья, а воина будут постоянно лечить. Повторите операцию с третьей тройкой огров на севере. К сожалению, четвертую пару в северо-западном углу надо будет вынести с моста, так как лес, ведущий к ней, непроходим.

Вернитесь к повелительнице белок, затем посетите заложников и вернитесь в деревню. Этап завершится победой, а 100 тысяч монет осядут в карманах героев.

Исчезнувший караван

Купцы сильно волнуются из-за трудностей с перевозкой грузов через орочью пустыню. Вот и целый караван пропал, поэтому приключенцев направят на поиски причин таких безобразий.

Ни в коем случае не ходите по дороге, а сверните сразу на восток, чтобы подняться по горке и попасть в пустыню. Примерно через экран персонажами будет замечен орочий отряд с шаманом во главе. Убейте нелюдей, и от шамана останется первая руна. Пройдите в юго-восточный угол, где уничтожение следующего поселения орков позволит найти в мешочке от очередного шамана вторую руну.

Осталось пройти вдоль восточной кромки карты в северо-восточный угол, где следующий шаман орков носит с собой третью руну. Осмотрительно нападайте на его приспешников – они могут удрать в сторону башен на западе и вызвать героев под их магический огонь.

Если мысленно провести прямую между поселениями орков, где вы нашли первую и третью руны магических сфер, то ровно посередине окажется волшебный знак. Аккуратно – он охраняется летучими мышами и духами! Отдайте Дайне все три руны, и пусть она встанет прямо на этот знак. Три типа башен отключатся, и останется найти последнюю, четвертую руну. Перейдите мимо лишенных волшебства башен (хотя четверть из них еще действуют), в северо-западный угол. Как вы уже догадались, тамошний шаман будет являться обладателем четвертой руны. А знак для использования руны будет находиться на экран юго-западнее этого поселения. Миссия завершена, а 500 тысяч золотых теперь ваши.

Мятежная крепость

Лорд Гейрак взбунтовался, перебейте все его войска, чтобы подавить мятеж. Эта одна из немногих миссий, где героям положены союзники: воин, арбалетчица, конник и маг. Все они довольно слабы и реально используются в качестве живого щита перед героями. Тем более что смерть одного или всех союзников не повлечет провала задания. Хотя, с другой стороны, третий маг в команде своим лечением увеличит шансы ваших бойцов.

Итак, следуйте по дороге на юг, перейдите мост и остановитесь на перекрестке, охранявшемся одним вражеским рыцарем. В сущности, чтобы завершить этап, вам надо направиться по дороге на восток, к базе мятежного лорда. Но перед этим рекомендую прогуляться по карте. Дорога на запад (от перекрестка) приведет к деревне с неприятельским отрядом из двух магов, двух рыцарей и нескольких пехотинцев и арбалетчиков.

По дороге на юг от этого же перекрестка вы дойдете до отряда, состоящего из пяти магов. От них советую направиться в юго-восточный угол, где есть небольшой вражеский отряд, и затем на север, к кладбищу с охраной в виде скелетов, их мага и зомби. По узенькой полоске земли между скалами и рекой можно пройти в северо-восточный угол к пещере дракона, где встретитесь с ее зеленым хозяином. Как почувствуете, что осмотрели все интересные места, вернитесь к перекрестку и идите на восток. Вам предстоит провести три битвы, одна страшнее другой. Вначале вам предложат уничтожить отряд из пяти воинов, конника, мага и пары стрелков. Маг будет один, поэтому сражение окажется относительно легким. Старайтесь только, чтобы воин не уходил слишком далеко от лечащих его магов.

Следующая схватка будет на порядок сложнее: два мага станут создавать ядовитый туман, а катапульта начнет всех обстреливать. Прорваться к магам, наверное, не получится из-за активности шестерых рыцарей. Постарайтесь ввести в бой одного или двух бойцов с магической защитой от сферы воды, дождитесь, пока враги окружат их, а затем отступайте к стоящим сзади магам.

Если применить такую тактику, то рыцари ослабнут, что даст вам шанс перебить их без особых потерь среди ваших союзников. Есть смысл тут же попытаться прорваться к катапульте и магам рыцарем. Главное – следите, чтобы на магов не попал ядовитый туман! Иначе они станут почти бесполезны: будут лечить только себя, если останутся в тумане, или погибнут, если все вместе побегут из него.

У магического Источника и знака будет обороняться последний отряд защитников крепости. Три лучника, три рыцаря, конник и два волшебника, насылающих ядовитое облако. Снова постарайтесь выманить вражеских воинов в туман, а затем рвануть на магов.

Как только последний из защитников крепости падет, празднуйте победу.

Пески Большого Жука

На самом деле, карта нарисована так хитро, что если открыть ее почти полностью, то легко увидеть изображение гигантского жука. Цель этапа – убить местного шамана и забрать его звезду. Живет шаман ровнехонько в центре карты в окружении своих сородичей.

Если попытаетесь пройти в центр прямо с точки старта, то неминуемо подеретесь с очень большим кланом фиолетовых троллей. Развитые герои их легко уложат, извлекая стратегическую выгоду из их медлительности, и воспользуются случаем, чтобы развить навык астрала с помощью «вампиризма», иначе надо будет идти в обход, вдоль северного края карты, а затем заходить к шаману с востока. Навалится куча орков, поэтому заранее поставьте одного из колдунов на автоматический «огненный шар». Другой пусть подлечивает воина.

Шаман на всю карту один, поэтому не заметить этого уродца очень сложно. После битвы с орками вы легко достанете из мешочка его звезду. Крутые герои могут также поразвлекаться с четырьмя синими ограми в юго-западном углу, но это не обязательно. Ведь вы уже победили.

Каменная паутина

Некромансеры прочно обосновались в пустынях орков, и их оттуда надо выбить. Как и в предыдущей миссии, на полностью открытой мини-карте отчетливо виден своеобразный рисунок. Правда, на сей раз это не жук, а паутина.

Задача – попасть в центр этой паутины, чему мешают заросли пальм, перегородившие почти все проходы. Стартовав, ступайте по желтому пути в юго-восточный угол, к деревне хилых гоблинов. Оттуда поверните на запад и беспрепятственно дойдете до орочьего поселения, возглавляемого шаманом.

Потом шагайте на север, по пути разберитесь с тучей летучих мышей, внезапно вылетающих из леса пальм на востоке. В северо-западном углу живут три синих огра. От них направляйтесь на юго-восток, к паукам. А теперь перед вами две дороги: на север к троллям или в центр карты, к некромансерам. Вам противостоят три темных колдуна и множество зомби, поэтому ведите на них воина, защищенного от всех возможных сфер магии, и постоянно подлечивайте его обоими магами. Как вариант, можно заранее или во время боя применить заклинания огненного вала и ядовитого облака, благо драться герои будут в узком горном проходе.

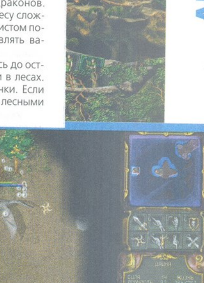
Осталось еще маленькое дельце – забрать лежащий в круге костров, что в центре карты, мешок с метеоритными полными наручнями, которые хороши не только из-за их материала, но и по магии: + 5 к брони.

Королевский приказ

Некромансеры в очередной раз заставляют вас взяться за оружие. На этот раз на их стороне, против друидов. От точки старта направляйтесь по дороге на запад, где у моста состоится разговор с друидкой. От моста пройдите экран на северо-запад. От вас потребуют помочь рыцарям уничтожить лесное поселение.

Не соглашайтесь на эту просьбу, а идите к западному краю карты и вдоль него шагайте на север. Убейте в углу нескольких зеленых лесных духов и, придерживаясь северной кромки карты, перебирайтесь в северо-восточный угол, на остров друидов. Зачем такие хитрые маневры с обходом большей части леса? Чтобы не попасться на глаза множеству ящеров, волков и парочке фиолетовых драконов. Сражаться с драконом в лесу сложнее, чем в пустыне или в чистом поле, так как труднее управлять вашим отрядом.

Пока герои добирались до острова, все рыцари полегли в лесах. Соберите потом их мешочки. Если захотите сами драться с лесными обитателями.





У острова в северо-восточном углу карты ликвидируйте дракона и посмотрите на нападение некромансера на друидов. Пора пройти с большого острова на маленький остров в самом углу, где стоит гигантское дерево. Стоящий рядом друид заверит в миролюбии лесных жителей, значит, во всем виноваты некромансеры.

Вернитесь к месту, откуда вы стартовали в этой миссии. Подойдите к некромансеру воином с защитой от магии, а волшебников поставьте немного поодаль. После непродолжительного, но оживленного разговора около темного мага появятся его собратья вместе со скелетами. Постарайтесь тут же отвести воина поближе к магам и с помощью заклинаний огненного вала разберитесь с лучниками и колдунами. Второй ваш маг должен лечить воина, принимающего основной удар на себя. С усмирением нежити задание станет выполненным, но никто не мешает сходить в юго-восточный угол, в гости к трем синим ограм.



Ученый-орколог

Снова путешествия по пескам и оказание услуг различным колдунам. На этот раз в помощи нуждается маг, изучающий поведение и обычаи орков. Для этого он и перебрался поближе к их пустыне.

Сразу направляйтесь на север, перебейте по пути сороконожек и трех фиолетовых огров. В северо-западном углу обнаружится орочье поселение, причем неплохо укрепленное. Можете миновать его стороной, но в любом случае дойдите до середины северной кромки карты и шагайте через горный проход на юге, в гости к шаману и его охране из почти дюжины орков.

Хорошо применить заклятья массового поражения типа швыряния (автоматически) огненных шаров, но можно обойтись и усиленным лечением воина, так как шаман сам не прочь покидать заклинания, бьющие по площадям. Порадовавшись победе, подберите мешочек шамана с зельем из кактуса и направляйте героев в центр карты.

Оттуда идите на юг, к горной местности с обитателями-троллями. Они стоят очень разрозненно – перебейте их поодиночке. Пройдите немного на восток, чтобы увидеть проход в горах. Поторопитесь пройти по нему, потому что есть шанс, что орколог уже атакован черепахами. Если это так, то помогите ученому отбиться и передайте ему напиток шамана. Вас ждет окончание этапа и поток денег в миллион золотых.



Могила Великого Воина

Эльф просит не дать некромансерам поднять тело великого героя древности, которые хотят использовать его таланты в своих темных делах.

Прохождение этапа весьма стандартно: просто идите вперед по дороге, и она приведет почти к воротам кладбища. Впрочем, попробуйте еще сходить в северо-западный угол, к местным гарпиям, или найти пещеру серого дракона немного южнее центра карты.

Вот вы по дороге прошли в юго-восточную часть карты. Как увидите разветвление, поверните на север и упорно идите вперед, пока не встретите нежить. Вам нужно аккуратно перебить всех зомби и скелетов, не потревожив трех некромансеров в глубине кладбища. Займитесь ими, как только уложите остальных противников. Обязательно возьмите мешочек у могилы героя – внутри него лежит кристаллическая полная кираса с магией + 5 к силе. Ради такой вещички можно было и попутешествовать.

Бешенство

Стартовав, загляните в юго-западный угол, чтобы поохотиться на фиолетовых огров. Затем вернитесь на дорогу и идите по ней на восток. У моста вас ждет друидка, которая попросит разобраться, почему лесные звери вдруг стали бешеными.

Займите удобные позиции на мосту и выманите к нему троллей. Постарайтесь, чтобы эти твари были вне радиуса лечения друидки, а то она их почему-то исцеляет. Перейдите мост и идите по побережью реки в северо-западную часть этапа. По пути ликвидируйте черепах и поджарьте огненными шарами зверей, живущих на другом берегу.

Как только черепахи на вашем берегу кончатся, вскоре со стороны леса на востоке прилетит дракон. Пройдите вперед и уничтожьте трех скелетов, а затем и некромансера. Огненными шарами уничтожьте и скелетов на другом берегу. Пройдите еще вперед для боя с оставшимися колдунами. Вылечите друидку, и если все войска нежити уже уничтожены, то миссия увенчается успехом.

Королевская охота

С королем надо поговорить, но вот встретиться с ним очень сложно. Единственный ваш шанс – добраться до охотничьего домика короля.

Пути у вас два – в горный проход на юге или в такой же проход на севере. Советую идти на юг: противниками там будут создания медлительные черепахи и тролли, а значит, они не смогут воспользоваться своим численным преимуществом и быстро окружить героев. Выбравшие же проход на севере будут сначала сражаться с лесной мелочью: осами, белками и волками, но потом им предложат уложить приличное количество фиолетовых огров. Огров, каждый удар которых в среднем вышибает по сто жизней. Попробуйте заклинание «град» – практика доказала, что помогает.

Независимо от пути, избранного вами, вы найдете дорогу, ведущую в центр карты, а охранять ее будут два серых дракона. Уничтожьте их «градом», желательно – поодиночке.

Доберитесь до центра карты, там станете свидетелями ожесточенного сражения. «Наши» должны победить и без особой помощи с вашей стороны (не заденьте магией дружественных героев!), и зомби-король будет повержен. Соберите с поля боя все мешочки: массу мифрильных вещей, кристаллический комплект и артефактный щит из драконьей кожей с магией + 5 к силе.

Тайна Амулета

Сразу убирайте с автоматического применения атакующие заклинания с радиусом действия, иначе в горячке боя случайно заденете мирных крестьян. Поставьте всех героев вокруг старосты деревни и, когда придут зомби, защищайте только старосту – гибель остальных не явится провалом миссии.

До появления зомби постарайтесь магически созвать побольше существ. Только пусть это будут белки или сороконожки, а не черепахи с массовой кислотной атакой. Пусть пара зверьков уложит зомби, пришедшего с севера, а остальные призванные союзники пусть атакуют двух лучников с востока до того, как те начнут обстреливать старосту.

Воин тем временем отправится немного на север от защищаемого лица и устроит бой с пехотинцами-зомби. Главное – не дать им прорваться к старосте. Уф-ф, атака на деревню отбита, а значит, можно выяснять причины странного поведения нежити.

От деревни пройдите экран на северо-запад и поговорите с колдуном у башни. Найдите дракона, вернувшись к старосте и пройдя от него на восток, к горному проходу. Ликвидируйте троллей и подойдите поближе к дракону. Возвращайтесь к колдуну и резко атакуйте его,

выпадет отличный посох и загадочный амулет.

От деревни направляйтесь на северо-восток, к кладбищу с зомби. Среди противников не будет ни одного колдуна, поэтому битва окажется несложной. От кладбища пройдите еще на северо-восток, к горному проходу с охраной из трех фиолетовых огров. Вскоре в северо-восточном углу найдете еще одно кладбище с беспокойными мертвяками. Силы скопились тут немалые: 20–25 зомби и три скелета-мага. Прямой и бесхитростной атакой вряд ли можно будет что-либо решить. Лучше сделайте так: отведите героев назад, а к врагам направьте одного мага с заклинаниями «телепорт» и «огненный вал/шар» (у мощных зомби почти полная защита от сферы воды и небольшая сопротивляемость в сфере земли).

Пожгли врагов немножко, и тут же отскочили с помощью «телепорта» куда-нибудь подальше. Повторите несколько раз, и результаты не замедлят сказаться. После битвы поговорите с духом в глубине кладбища, и он исчезнет вместе с загадочным амулетом. Кстати, у вас есть возможность вообще не драться с зомби, а прорваться именно к духу (потеряете сотен шесть жизней) и тут же щелкнуть на «Победа!». Иначе воина просто сметут.

Но последний вариант нежелателен. Еще осталось найти два суперартефакта: кристаллический меч и золотой браслет. Сначала отправляйтесь за браслетом: вернитесь к деревне и от нее идите точно на север. Готовьтесь к битве с четырьмя гарпиями и четырьмя зомби. Но если зомби уже не представляют угрозы, то гарпий победить непросто – огненные шары, воин в качестве пушечного мяса и еще раз огненные шары. Характеристики золотого браслета: магия: +1 к обзору и 200 % к регенерации маны.

Потом идите в северо-западный угол, а по дороге разберитесь с тремя гарпиями. На кладбище живут скелетные воины и маги, причем не в очень больших количествах. В мешочке же, что в самом углу, лежит длинный кристаллический меч с дополнительным уроном огнем 30–60 единиц.

Ну, а теперь – победа!

Оракул

Обязательно возьмитесь за эту миссию, она поможете лучше развить ваших героев в преддверии финальной битвы. Да и два секретных артефакта по 9 миллионов каждый получите. Только проверьте, чтобы маг обязательно знал заклинание «телепорт».

В миссии сразу отправляйтесь на юго-запад, чтобы заметить одинокую ведьму. Она расскажет о шамане, способном поговорить с оракулом. Ступайте в центр карты, а оттуда прямо на юг, к озеру. От этого озера пройдите к другому, что на юго-востоке. Тут и будет жить старый шаман. Он попросит найти два квестовых предмета: голову людоеда и камень с рудников.

Вернитесь в центр этапа и идите пару экранов на запад, а затем на север. Уничтожьте гарпий и пойдите поближе к рудникам, чтобы герой достал нужный камень. От рудников идите на юго-восток и запомните расположение горки с двенадцатью переключателями. Вскоре вы доберетесь до трех фиолетовых огров. Убейте их, чтобы взять трофей в виде головы людоеда. Отнесите камень и голову огра шаману, и он пойдет к оракулу. Следуйте за ним, но осторожно. В восточной части карты живут скелеты-маги, воины и немного зомби. Не волнуйтесь, шамана они не тронут, но ваших героев могут. Советую позвать побольше зверей, а затем натравить их на нежить. Помогите союзникам, и вы победите. Пройдите еще на восток, к голове-оракулу. Шаман покамлает немного и выдаст серию умных истин про двойную победу мага Скракана над Урдом.



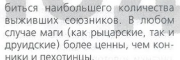


Суперсекрет: вроде бы и победа, но осталось еще добыть два секретных артефакта. Вернитесь к горке с двенадцатью переключателями, что в западной части карты. Вам нужно, чтобы были нажаты только четыре из них (нажатым считается тот переключатель, у которого 0 жизней). Давайте обозначим переключатель в северо-восточном углу числом 1 и пронумеруем остальные переключатели, двигаясь по часовой стрелке. Тогда нужно нажать переключатель в юго-восточном углу (4), в юго-западном (7), а ещё нажать переключатели номер 11 и 12. Но тут есть маленькая хитрость: переключатель 4 не откликнется на щелканье по нему мышкой, придется кинуть прямо в него огненный шар. Смысл понятен: огонь уберет жизни переключателя до 0, а значит, он «сработает».

На горке внутри круга переключателей появился мешок. Телепортируйтесь прямо к нему, и эльфийская метеоритная кольчуга с +10 к духу станет вашей.

Второй секрет найти легче: нажмите на переключатель в северо-





западном углу и на другой переключатель – в юго-восточном. Теперь ровно в центре карты, в углублении скалы, появится мешочек. Телепортируйтесь к нему, и найдете эльфийский лук из волшебного дерева с магией +100 к атаке и +50 (!) к урону.

Последняя битва

Тактика: маги автоматически стараются «окаменить» противников, пока их атакуют конники или наемники. Герой-воин в это время активно охотится на вражеских колдунов.

Рыцари и друиды выслали свои отряды для штурма башни Рахл-Язес, оплота главы гильдии некромансеров – мага Урда. Миссия финальная, поэтому вполне можно взять в этап всех наемников и закупиться магическими предметами и книгами с заклинаниями. Особо постарайтесь найти в результате многократного посещения лавок вещи, прибавляющие воину значение силы. Хотя и полторы тысячи жизней, что есть у Иглеза, должно хватить для боя с Урдом.





Стало быть, друиды сцепились с рыцарями, а вы срочно уводите ваш отряд в уголок, подальше от заклинания «град». Можете не вмешиваться в ход боя, а ждать, пока одна из сторон не уничтожит своих противников. После чего победитель с удовольствием присоединится к героям.

На моей практике бывали случаи, когда из всей кучи малой выживал лишь один рыцарь, а бывало, что ко мне присоединялись семь друидов – результаты битвы заранее не определены, и может произойти все что угодно. Но, конечно же, можно несколько раз начинать миссию заново, чтобы добиться наибольшего количества выживших союзников. В любом случае маги (как рыцарские, так и друидские) более ценны, чем конники и пехотинцы.

Итак, идите вперед по дорожке, пока на развилке не встретите отряд скелетов с двумя магами. Забив их, не сворачивайте по пути на север, а продолжайте следовать по основной дороге. Снова пара скелетов и маг, и путь свободен. Как увидите небольшую дорогу к склепу на юге, можете его обойти. Помимо мышек там живет действительно крутой скелет, справиться с которым можно лишь при помощи заклинания «окаменение».

Снова летучие мышки, и вскоре появится мост через реку. Охраняется он первоначально скелетами-воинами, но с началом сражения с другой стороны моста подойдут еще два мага и лучники. Можете сыграть на опережение и быстро перевести Иглеза через мост, чему окаменевшие пехотинцы вряд ли помешают.

Идите вдоль горной гряды на восток, к лагерю шести некромансеров. Поддержки из воинов у них нет, поэтому громите их быстрой атакой. От лагеря идите по направлению к северо-восточному углу карты. И снова мост, и снова много скелетов. Заранее набросьте на самого мощного героя-воина все четыре заклинания защиты от магических сфер и аккуратно подводите его к противнику. Маги должны стоять немного вдалеке, но в то же время достаточно близко, чтобы лечить бойца.

Очистив мост (допустимы потери в воинах среди наемников и союзников), немного подайтесь вперед и поставьте магов на мосту, а воином продвиньтесь вглубь острова. Выманите поближе к мосту скелетов и там уничтожьте их всех. Полностью вылечите воина и добегите до двух катапульт на востоке, чтобы уничтожить их. Постарайтесь перебить лучников – даже не воином, а огненными шарами.

Остался сам Урд с охраной из нескольких скелетов-магов. Воином убейте именно магов и добейте всю охрану Урда. Великий маг должен остаться один, без всякого прикрытия. Отлично! Поставьте волшебников чуть поодаль от Урда и нападайте на него героем-воином с наилучшим ударом. Урд бьется волнами из посоха, но три лечащих мага будут своевременно и полностью восстанавливать жизненные силы бойца. К «окаменению» Урд полностью безразличен... Побейте босса пару минут (у того несколько тысяч жизней), и победа будет ваша.

Смотрите финальный мультфильм, но знайте, что их в игре два, и какой вам покажут, зависит от того, кто победил в схватке в начале миссии – рыцари или друиды.

ОСОБЫЕ МИССИИ

Эти миссии даются в зависимости от выбранного главного героя.

Заколдованные воины (воин, лучница)

Некромансеры тренируют особый род войск – бойцов с сильным сопротивлением к магии. Конечно же, герои такое безобразие не потерпят и пойдут наводить порядок. Хорошая тактика такова: оба воина будут сражаться на мосту (на нем



умещается ровно два человека), а маг за спиной исполнит лечебную функцию.

Сначала отряд пройдет на север, к мосту с охраной из двух воинов. Пройдите через мост на центральный остров: с него можно пойти в три различных области. Сначала ступайте на север, где будете сражаться на острове средних размеров. Вернитесь в центр и идите на восток, чтобы подавить все сопротивление на двух крупных островах.

Осталось еще три острова, на которые попадете с центрального острова, перейдя через западный мост. Как только все заколдованные воины будут нейтрализованы, миссия завершится.

Боевые маги (маг, волшебница)

Если уж браться за эту миссию, то только из-за желания развить героя. Противники не оставят после себя ничего, кроме дешевых посохов, а значит, финансовых выгод от задания не ждите.

Все боевые маги обладают приличной физической защитой, то есть они хоть и не являются неуязвимыми для холодного оружия, но все равно убить их несколько сложно. Остается другой путь – атакующее волшебство, навыки в котором вы и будете повышать. Плюс обязательно докупите и выучите все заклинания защиты от четырех магический сфер. Хорошая тактика: на воина кладутся заклятья защиты от сфер и он идет прямо на магов. Те начинают его бить, пока ваши колдуны сами испепеляют или отравляют противников.

Уложите трех зомби и пройдите пару экранов на север. Отсюда нужно отправиться в юго-западную часть карты, где все маги любят «каменное проклятье». Следовательно, примените защиту от сферы земли. Как насчитаете с десяток трупов боевых колдунов, переходите в юго-восточную четверть уровня. Местные маги очень любят пускать ядовитый туман, поэтому воспользуйтесь заклинанием защиты от магии воды.

Как откроете эту нижнюю часть карты, настанет пора переходить на север. Попадете туда с помощью горного прохода в центре карты. Будьте аккуратны: зомби не опасны, а вот головы божков – очень. Пройдите мимо восточной головы: темнота, по крайней мере, не смертельна. Повторяем процедуры уничтожения магов: те, что в северо-восточной части карты, обожают молнии, а в северо-западной – огненный вал. Следовательно, уничтожайте боевых магов заклинаниями не из их любимых сфер, чтобы не мешала их волшебная сопротивляемость.

Миссия завершится с ликвидацией последнего боевого мага, то есть тогда, когда количество посохов в сумке героев перевалит за добрых четыре десятка.

МИССИИ ПО ПОИСКУ ИСТОЧНИКА МАГИИ

Минге-шаман (воин)

Ваш главный герой-боец вместе с соратниками должен найти орочьего шамана, с которым надо серьезно поговорить. В этой миссии три похожих друг на друга шамана, но нужный живет в северо-восточной части карты, у входа в пещеру. Перебейте всех его сородичей, и тот взмолится о пощаде. Знает зверюга, что воин – существо доброе и взамен за кое-какие сведения может даже отказаться от одного мешочка. Оказывается, вам сумеет помочь орочий оракул...

Можете восполнить упущенную выгоду, завалив четырех огров в юго-восточном углу и перебив население двух орочьих деревень на юге от Минге-шамана.

Текел знает!

О том, что нужно знать об Источнике магии, вам поведает оракул Текел. Находится он в пустыне, где вы его и будете искать. Итак, идите, по пути ликвидируя трех орков и всякую мелочь. Сороконожки особого вреда не причинят, но будут встречаться довольно часто, когда вы направитесь в юго-западный угол.

Оттуда идите на север. Вас ждет десяток орков во главе с грозным синим огром. Ваши два воина вполне могут справиться со всеми противниками, если их будет лечить Дайна. Сейчас ступайте в северо-западный угол к двум драконом у каменной головы. Это и есть оракул – вы победили!

Старый воин (лучница)

Лучница решит поискать старого воина. Идите по дороге с востока на запад, по ходу найдете людскую деревню. Встречает вас сын воина. По его словам, подлый староста повелевает девушкой с помощью некромансерского амулета. Надо помочь пареньку. Подойдите к старосте Иглезом, и станете свидетелями важного разговора.

Староста все-таки поймет, что он управлял девушкой, а в то же время его действиями управляли темные маги (они живут на юго-западе от центра карты). Естественно, староста согласится выполнить требования Иглеза. Снова подойдите к сыну воина, и он посоветует отправиться на поиски сказочника.

Сказочник

Как заявит староста деревни, ваш отряд должен перебить всех волков, нападающих на мирных овечек. Приступайте к работе: в северо-восточном углу убейте пару хищников, а затем атакуйте волков, которые живут в юго-западной части карты.

Волков там будет штучек пятнадцать. Они любят кучковаться, поэтому активнее применяйте заклинания с большим радиусом действия, а воины пусть их добивают. Уверены, что уничтожили всех волков? Возвращайтесь в деревню, и получите очень интересную информацию.



Дух мага (маг)

Маг решает найти дух великого некромансера и получить от него информацию по Источнику магии. Начинаете вы в северо-восточном углу карты. Идите по дороге точно на юг, пока не увидите кладбище. Поговорите с местным некромансером, а затем с его «добрым» коллегой в восточной части кладбища. Шагайте в юго-западный угол, отбейтесь от отряда скелетов и одного мага, и попадете на кладбище номер два.

Оттуда направляйтесь на северо-восток. Перебейте скелетов с двумя личами во главе и медленно шагайте пол-экрана на север. Включите героям невидимость (заклятье есть у некромансера) и

АЛЛОДЫ II

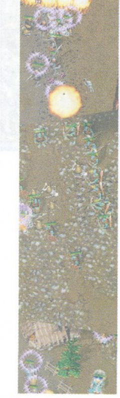
пройдите мимо охранников-зомби в широком горном проходе. Поднять духа не удастся, поэтому придется вернуться на кладбище номер два за другом «доброго» некромансера. С ним вернитесь к могиле мага, тут же включите невидимость и отбегите на восток. Появится отряд скелетов и некромансеров, которые не должны вас увидеть. Все! Подходите к могиле мага, и миссия завершится.

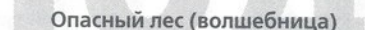


Библиотека

Карта маленькая и достаточно легкая. Ступайте в юго-западную часть этапа, там найдите библиотекаря. Он поручит отыскать свиток для его коллекции в обмен на ценную информацию. Что же, идите в северо-восточный угол, где увидите охраняемый скелетами склеп.

После его автоматического посещения вернитесь к библиотекарю. Так у вас появится информация для непосредственной отправки к Источнику магии.



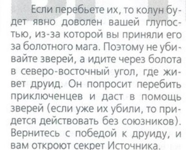


Опасный лес (волшебница)

Волшебница знает, что в одном из лесов можно найти помощь. Лес очень опасен в основном из-за огромного количества гуляющих по нему ящеров. Поэтому всегда идите в боевой готовности и сомкнутым строем. Ступайте на северо-восток, перейдите через мост, и попадете на остров друидов. Если пройти отсюда через лес на востоке, то у края карты найдете еще один остров с друидом. Вам дадут задание – перебить охотников-разбойников, мешающих лесному народу. Их лагерь находится в юго-восточном углу и состоит из примерно равного количества магов, лучников и воинов. Попробуйте кинуть на врагов ядовитый туман или попробовать на них всю мощь волшебного града. После этого нападайте на ослабевший отряд и в первую очередь убивайте выживших волшебников. Вы победили, но друиды дают еще одно задание. От деятельности разбойников озверели людоеды, которые раньше собирали необходимые друидам травы. Нужно их перебить, а находятся они в северо-западной части карты, но на восточном берегу реки. Вот теперь вы действительно победили и узнали о неком болотном маге.

Болотный маг

Волшебнице стало известно, что ей может помочь болотный маг, который кое-что знает об Источнике магии. Найдете вы его быстро, как только доберетесь в лагерь приключенцев в юго-западном углу. Некромансер заявит, что он именно тот, кто вам нужен, и попросит перебить друидских зверей в северо-западном углу.



Если перебьете их, то колун будет явно доволен вашей глупостью, из-за которой вы приняли его за болотного мага. Поэтому не убивайте зверей, а идите через болота в северо-восточный угол, где живет друид. Он попросит перебить приключенцев и даст в помощь зверей (если уже их убили, то придется действовать без союзников). Вернитесь с победой к друиду, и вам откроют секрет Источника.

Источник магии (для всех героев)

У всех героев будет одна и та же карта с этой миссией, но проходить ее вы будете по-разному. Однако всем героям пригодится заклинание «град» в борьбе против серых драконов.

Итак, возьмите у некромансера его книгу с «невидимостью» (у мага), «огненной стеной» (у воина и волшебницы), «каменной стеной» (у лучницы) и выучите ее Дайной. Перебейте летучих мышек на острове и включите два переключателя. Зайдите в телепортер всеми героями, и попадете на остров. Видите четырех зверюшек? Они олицетворяют четыре магические стихии: дракон на западе – воздух, черепаха на юге – воду, гарпия на север – огонь, а тролль на востоке – землю. Маг идет на запад, волшебница – на юг, лучница – на восток, а воин – на север.

Тут появляется особая загадка, ее надо решить с помощью конкретного заклинания, которое вам было дано в начале миссии. У вас уже есть подсказка из предыдущей миссии, поэтому читайте решение загадки, только если уже попробовали, но никак не можете ее решить.

Ответы: маг делает невидимыми дракона и гарпию, волшебница разгоняет туман с помощью огненной стены, лучница ставит каменную стену, чтобы на земле получилась буква Н, а воин ставит огненные стены на выделенную черным цветом землю. После решения загадки откроется телепортер и отвезет вас к Источнику магии. Тот даст один супермощный предмет, причем каждый главный герой получит свой именной подарок. Воину дадут артефакт, прибавляющий силу, лучнице – ловкость, волшебнице – дух, а магу – разум. Артефакт ускорит восстановление маны или жизней. Войдите обратно в телепортер и подойдите к краю экрана. Победа!




ПОСЕТИТЕ НАС В ИНТЕРНЕТЕ
WWW.AKELLA.COM
МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО "АКЕЛЛА"
акелла™
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК
Слегка помятый, но все еще крепкий парень Арт Билли проездом из Нью-Йорка в Крыжополь попадает в городок Козюльск - столицу мирового бильярда.Поскольку Билли-профессиональный игрок, он решает принять участие в соревнованиях.
Вам придется пройтись по помоечным заведениям и игорным клубам г.Козюльска и познакомиться с его аборигенами.Вы не только поиграете в бильярд и кости, но и будете общаться с кем попало, бегать от собак, ментов и мутантов , а также многое-многое другое.
Впереди Вас ждут:
· Чумовой сюжетец;
· Только свежие козюльские отморозки до боли знакомые по лучшим фильмам Голливуда и передачам Российского TV;
· Эротические сцены и откровенные драки;
· Гремучая смесь бильярдного сИмулятора и эротического сТИмулятора с изрядной долей квеста и аркады (Впервые в Козюльске!!!);
· Великолепная комиксная графика, 64тыс. цветов;
· Полноэкранная анимация, 3-D освещение;
· Оригинальная Hi-Fi музыка, 16 Бит, 44 Кгц, стерео;
· Масса фенечек и приколов (игра - лауреат конкурса «Аниграф-98» в номинации «за юмор в игре»);
· Для лиц не младше 18 лет.
МОСКВА
Магазины фирм «Союз», «Компьюлинк», «1С-мультимедия»
«Винни» Рублевское шоссе, д.20, к.1
«Солярис» Ул.Солянка, 1/.2 стр1
«Деловая и комп. книга», Ленинский пр. стр.38
«Дом игрушки» Большая Якиманка, д.26
«Ньютрейд» Комсомольский проспект, д.24/2.
«Марви» ул. Бауманская д. 58/1
«Полярис - технолоджи» Ленинградское ш., д.2,
«1000 МЕГАГЕРЦ» Сивцев вражек, д.45
РОССИЯ
г. Санкт-Петербург
ООО «Ладис» тел. 291-79-24 108-47-77
ООО «Лайт Про» тел. 311-83-12
г. Омск
ул. Интернациональная, 43, маг. ТЦ «Омский».
Пр-кт Маркса, 29А, маг. «Голубой огонек»
тел. 56-41-09
г. Иркутск
ТЗ Меркурий тел. (3952) 24-99-01
Мультимедия-салон 34-99-35
г. Волгоград
Клуб любителей компьютерных игр
тел. (8442) 34-42-68 34-35-76
г. Челябинск
«Компакт-сервис»
тел. (3512) 37-14-52
г. Хабаровск
Магазин компьютерных игр
Тел. (4212) 39-25-55
г. Череповец
тел. (8202) 23-73-46
г. Саранск
тел. (8342) 17-26-16
Весь российский ассортимент CD ROM и Video CD,
Самые низкие цены
Выгодные условия для дилеров
Доставка в регионы
Наш адрес: 119146, Москва, ул. 2-я Фрунзенская, д.10, корп.1 тлф. (095) 742-40-19, 742-40-23
ОФОРМЛЕНИЕ МИХЕЕНКОВ В.А



Алексей Матвеев, «Game Galaxy»

ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК

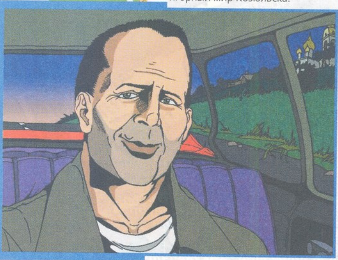
РАЗРАБОТЧИК	Gershwin Research Group
ИЗДАТЕЛЬ	«Акелла»
ВЫХОД	март 1999 г.
ЖАНР	бильярд с элементами квеста
ТРЕБОВАНИЯ	P-133, 16 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.9 Для всех поклонников русского бильярда и смешных квестов

Комментарий разработчиков: «Замечательная статья. Поистине титанический труд. Я как-то раз пытался писать солюшен к игре, но запутался, плюнул и больше никогда не пробовал». *(Вадим Казюлин, режиссер «Gershwin Research Group».)*

«Провинциальный игрок» создан российским коллективом «Gershwin Research Group». Это игра в бильярд, к которой добавлено большое количество персонажей, диалогов и веселых ситуаций, приятно разнообразивших игровой процесс. Все это сделано с юмором, так что скучать за игрой не придется даже тем, кто не очень любит бильярд настоящий. Тем не менее, на первом плане в игре, конечно же, сам бильярд, а все остальное происходит в перерывах между многочисленными партиями.

ЗАВЯЗКА

Все начинается с того, как профессиональный игрок по имени Артур, путешествуя по стране (по России, конечно), встретил один небольшой городишко, на въезде в который гордо красовался указатель: «Добро пожаловать в Козюльск – столицу мирового бильярда». Артур воспринимает это как вызов его профессиональным навыкам и отправляется покорять игорный мир Козюльска.





Прибыв в город, наш герой останавливается в местной гостинице, где узнает, что ежегодно в Козюльске проводится открытый турнир по бильярду с розыгрышем очень крупной суммы. Но для участия в турнире необходимо заплатить взнос в размере пятисот долларов. К сожалению, у Артура не оказывается такой суммы, и в качестве подготовки к турниру портье предлагает ему посетить несколько любительских клубов, где тот сможет вдоволь потренироваться и сколотить необходимый капитал.

Вся игра построена следующим образом: портье дает вам наводку на клуб, вы отправляетесь туда и выбираете себе партнера по игре; обыграв несколько человек, возвращаетесь обратно в отель, где вас поджидает еще пара адресов. Всего в игре пять таких клубов, и их вполне достаточно для того, чтобы набрать 500 долларов. После того как соберете требуемую сумму, отправляйтесь в клуб «Золотой Козел», где проходят сами соревнования. Это вкратце. Но на самом деле все происходит не так быстро и куда интереснее. Перед тем как остановиться на этом поподробнее, опишу процесс игры на бильярде.

РАЗНОВИДНОСТИ ИГРЫ В БИЛЬЯРД

В Козюльске играют в три разновидности бильярда: американку, снукер и карамболь. Правила каждой из игр исправно появляются на экране при нажатии **F1**.

Американка – самая простая игра из всех: на стол выставляется 16 шаров одного цвета, 15 из них ставится в пирамиду, а шестнадцатый является битком (т. е. шаром, по которому производится удар). После первого удара битком может стать любой другой шар. Цель игры – набрать 8 очков, загоняя шары в лузы и, по возможности, избегая штрафов. Штрафы назначаются, если биток при первом ударе попал в лузу или не коснулся других шаров либо если в процессе игры биток после удара ни разу не коснулся других шаров. В обоих случаях проштрафившемуся игроку записывается –1 очко. Поскольку шары все одного цвета, то забивать их можно в любой очередности и любом количестве – это сильно облегчает игру и одновременно делает ее менее интересной.

Снукер – более сложная разновидность бильярда. Здесь игра идет 22 шарами, из которых 15 красных и по одному белому, желтому, зеленому, коричневому, синему, розовому и черному. Битком на всем протяжении игры является белый шар. Цель игры остается все той же, что и в американке: набрать большее количество очков, но правила здесь посложнее. Игра разыгрывается в три этапа: на первом этапе первый удар производится по одному из красных шаров и игрок старается загнать его в лузу. Если он промахивается и первое касание битка происходит не по красному шару или в лузу попал не красный шар, ему начисляются штрафные очки, которые прибавляются к очкам соперника. Если игрок не сумел загнать красный шар в лузу, ход переходит к его противнику и все повторяется. Если удар первого игрока был удачен и красный попал в лузу, то число его очков увеличивается на единицу за каждый сыгранный в лузу красный шар, и следующей мишенью для удара будет уже любой из цветных шаров (кроме красных). В этом случае белый шар должен коснуться первым одного из этих шаров. Если цветной шар попал в лузу, игроку начисляются очки в зависимости от достоинства этого шара: за желтый присваивают 2 очка, за зеленый – 3 очка, за коричневый – 4 очка, за синий – 5 очков, за розовый – 6 очков и за черный – 7 очков. Если игрок ошибается и биток первый раз касается красного шара, его противнику начисляется одно очко. Если все в порядке и биток коснулся цветного шара и загнал его в лузу, то следующим он должен забить опять красный шар, и так до тех пор, пока игрок не промахнется или не будет оштрафо-

ван. Тогда ход передается его противнику и все начинается опять с красного шара.

Штрафные очки в игре начисляются в следующих случаях: если вместо красного шара в лузу попал цветной, то число штрафных очков соответствует ценности этого шара (например, для розового это −6 очков); если биток не попал ни по одному из шаров или попал в лузу, это оценивается в −4 очка; если вместо цветного шара в лузу загнан красный, то игрок штрафуется на одно очко; если вместо цветного шара биток попал по красному, то это соответствует одному штрафному очку; если вместо красного шара биток попал по цветному, то он штрафуется на число очков, равное достоинству этого шара.

Первый этап игры продолжается до тех пор, пока на столе не останется ни одного красного шара (при попадании в лузу красные шары изымаются из игры, а цветные выставляются обратно на стол). Второй этап. В этой части игры участвуют все шары, кроме красных, и игрокам необходимо забивать их все в порядке возрастания ценности, т. е. сначала желтый, потом зеленый и т. п. Штрафы налагаются по описанной выше схеме: биток (т. е. белый шар) должен первым коснуться разыгрываемого шара, белый шар не должен попадать в лузу, а также игроки не должны нарушать порядок забивания шаров в лузу − нарушение этих правил карается штрафом. Шары, положенные в лузу, на стол уже не выставляются, и игра продолжается до тех пор, пока на столе не окажется лишь один белый шар. Исключение составляют те случаи, когда шар был забит не в свою очередь. После этого начинается третий этап: на стол выставляются только белый и черный шары и игроки должны сыграть черный шар в лузу. Если по окончании этого этапа у соперников оказывается равное количество очков, третий этап повторяется.

Третья разновидность бильярда − **карамболь**. Она отличается от двух предыдущих тем, что игра ведется на столе без луз. В игре участвуют всего три шара: белый, красный и желтый. Каждый игрок для получения очка в свою пользу должен выполнить карамболь от одного борта, т. е. задеть битком (для одного игрока это белый шар, а для другого желтый) два других шара, причем перед касанием второго шара биток должен хотя бы один раз отразиться от борта. Ход игрока продолжается до тех пор, пока он не нарушит это условие. Игра ведется до 15 очков. За каждый удачно выполненный удар игроку присваивается одно очко.

Сам процесс игры вы наблюдаете сверху. Это довольно удобно − хорошо контролируется вся поверхность стола и ничто не закрывает вам обзор. Для того чтобы ударить по шару, щёлкните на нем **левой кнопкой** мыши, в ответ появится штриховая линия, указывающая приблизительную траекторию движения битка (кстати, если вы выберете шар, который по правилам игры не может играть роль битка, ударить по нему вы не сможете), а также первого шара, которого тот коснется после удара. Повторное нажатие **левой кнопки** мыши производит удар по выбранному шару. **Правая кнопка** мыши отменяет выбор шара. Прицеливаясь, вы можете регулировать силу предстоящего удара, угол наклона кия и место на поверхности шара, куда будет нанесен удар. Для этого, если шар-биток выбран, нажмите **Ctrl** (если не выбран **Tab**) и, удерживая ее (**Tab** держать не надо), в появившемся окошке выберите любую точку на поверхности шара. Угол наклона кия можно установить, щёлкнув на зеленую поверхность под изображением шара. А чтобы отрегулировать силу удара, вам нужно щёлкнуть **левой кнопкой** мыши на изображении кия и, не отпуская кнопку, продвинуть мышь вперед или назад для ослабления или усиления удара. Все это позволяет выполнить практически любой удар, доступный в настоящем бильярде.

СОБИРАЕМ ДЕНЬГИ

Итак, наш герой приходит в гостиницу и затевает разговор с портье. Да, с пятьюдесятью баксами крупной игры не сделаешь, поэтому портье отправит вас сначала в два самых дешевых клуба: «Андерграунд» и «Новый Арбат», где вы можете начать разыгрываться. Кстати, во всем Козюльске действует негласное правило: если вас выгонят из какого-либо клуба, то обратно уже не пустят. На первых порах я бы отправился в «Андерграунд» − это клуб, где тусуются панки, металлисты и прочие неформалы. Там самые низкие ставки, но главное в том, что хуже игроков в бильярд, чем в этом клубе, вам не сыскать во всем городе. Если вам все же не повезет и вы останетесь совсем без денег, то в любой момент можно посетить местного барыгу-ростовщика и отдать ему под залог кое-что из своих вещей (эти вещи впоследствии можно будет выкупить). Придя в «Ан-





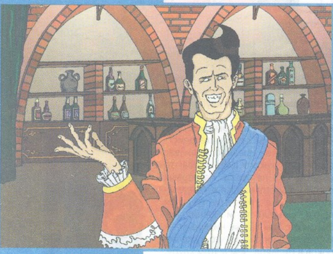




дерграунд», первым делом поговорите с барменом, и за несколько долларов он расскажет вам об игроках: кто такие и насколько хорошо играют в бильярд. Некоторые из посетителей клуба вообще играть не умеют, поэтому с ними можно разыграть только партию в кости. После того как вы узнаете расстановку сил, выберите себе



партнера, поговорите с ним и приступайте к игре. В «Провинциальном Игроке» все диалоги сделаны с большим юмором – слушать их одно удовольствие – и созданы для того, чтобы можно было развеяться в перерывах между партиями. Некоторые персонажи в игре сообщат вам интересные подробности о



жизни города или о других клубах, поэтому постарайтесь до посещения следующего клуба переговорить со всеми посетителями предыдущего. Но вернемся к «Андерграунду». Самый слабый игрок из всех – это «мучачо» возле стойки бара. Угостите его выпивкой, и он из разряда самых плохих игроков перейдет в разряд вовсе никудышных. Проиграть ему довольно сложно, поэтому считайте, что уже разжились 15 баксами сверх своих пятидесяти. Когда карманы Амиго (это его прозвище) опустеют, выберите себе другого партнера. Следующим по классу игроком после него идет Фрида, она играет чуть лучше, и ставка ее чуть выше; Хэнк – скинхед со съехавшей крышей – играет еще лучше, но не намного; лучше всех в клубе играет тот панк, что сидит за одним столом с Фридой-байкершей. Хоть бармен и отозвался о нем как о хорошем игроке, вы легко сможете его обыграть. Два других посетителя – громила в левом углу экрана и хиппи в правом – в бильярд не играют и согласятся только на партию в кости. Первый даже разговаривать с вами не захочет, а вот хиппи – мужик разговорчивый. Он вам намекнет про некий закрытый клуб мутантов. После этого диалога подойдите к бармену и спросите об этом клубе, и он пошлет вас к портье гостиницы.

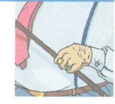
«Это долгий путь. Можно просто подраться с панком, и вы попадете в участок, а уже оттуда – в клуб мутантов». *(Примечание разработчиков.)*

Помимо костей и бильярда, в каждом клубе (и «Андерграунд» не является исключением) есть игральный автомат. Этот автомат можно сломать (ударьте в правый нижний угол ящика) и добыть немного долларов. Акт вандализма не пройдет незамеченным, и Артура с позором выкинут из этого клуба. «Впрочем, с автоматом можно разделаться и безнаказанно, если дождаться момента, когда за стойкой бара не будет бармена». *(Примечание разработчиков.)*

Вот и все, развлечений в «Андерграунде» больше нет, и, если вы переговорили и сыграли со всеми, с кем посчитали нужным, вам здесь делать больше нечего. Теперь отправляйтесь в «Новый Арбат» – это шикарно-безвкусный клуб, где собираются так называемые «новые русские». Ставки здесь немного выше, но и играют чуть получше, чем в «Андерграунде». В этом клубе все повторяется – подходите к бармену и получаете информацию о каждом присутствующем. Хуже всех играет стильный джентльмен в малиновом пиджаке, расположившийся рядом со стойкой бара. Да, говорить и «делать пальцы веером» он, конечно, умеет, но вот играть... В разговоре с вами (а слушать без улыбки просто невозможно) он предложит за пятьдесят баксов провести вас в клуб «Золотой Козел» на соревнования. У него, якобы, там есть свой человек. На это лучше не соглашаться, если вам, конечно, дорог этот полтинник, так как собеседник вас обманет. Но если это уже произошло, не торопитесь лезть к нему разбираться – за драку и ругань в клубе Артура «вежливо» попросят за дверь. Лучше ответить по-другому: обыграйте его подчистую на бильярде и переходите к следующему члену клуба. Дальше можете выбирать, с кем играть: с грузином или депутатом. Оба играют неплохо, тем не менее, обыграть их с ходу вполне реально. Лучше всех в клубе играет бывший партийный работник, а ныне всеми уважаемый банкир (тот, что в очках и подтяжках стоит рядом с телохранителем). В разговоре с ним вы получите в качестве подарка 50 долларов за беседу о давно ушедших годах. Обыграть его в снукер или карамболь на первых порах у меня никак не получалось, и я обставил его в американку. Как вы уже, наверное, заметили, в американку играть и выигрывать гораздо легче, чем в более сложные игры, да и партии длятся намного короче. Интереса, конечно, меньше, но если нужно кого-нибудь быстро обставить и этот кто-нибудь играет хорошо, то лучше способа не придумать. В этом клубе тоже есть посетители, которые играют только в кости: это телохранитель партработника и секретарша депутата.

«С последней лучше не играть, она всегда выигрывает». *(Ведущий программист GRG ехидно улыбается.)* В углу прочно занял свое место игральный автомат, с которым можно проделать ту же штуку, что и в «Андерграунде».

Когда в вашем кошельке будет лежать плотная пачка банкнот, превышающая сумму в 200 «зеленых», можете отправиться в гостиницу и поговорить с портье по поводу клубов. Он вам расскажет о местонахождении еще двух местечек под названиями «Титан» и «Баттерфляй». После этого несколько раз подряд спрашивайте его о жизни в городке, и в ответ он сообщит некоторые важные подробности. К примеру, то, что в «Баттерфляй» вас не пустят без галстука, а также про улицу «Красных Фонарей». В Козюльске, как и в каждом приличном городе, есть своя улица «Красных Фонарей», где одинокий мужчина... ну, вы са-



ми понимаете... Вот только приготовьтесь расстаться с 50 долларами. Теперь о клубах, адреса которых вам сообщил портье. Эти клубы будут уже выше классом, и в них так просто выиграть не получится. Играют там существенно лучше, да и американку с вами разыгрывать никто не согласится. «Титан» – чисто бандитский клуб с высокими ставками и хорошими игроками. Как обычно, бармен за стойкой расскажет вам о всех присутствующих. Лучший игрок в клубе – Беня, местный авторитет, играет по тридцатке за партию. Играть с ним очень тяжело, особенно если учесть факт, что в клубе такого ранга играют только в снукер или карамболь. Громила с ножом у стойки – профессиональный киллер, который играет чуть хуже Бени, но не намного. Дама рядом с ним согласится только на партию в кости, в бильярд она играть не умеет. Бравый молодец с пистолетом возле бильярдного стола когда-то играл хорошо, но после поездки в Голландию утратил прежнюю сноровку, и теперь он занимает третье место по игре среди всех членов клуба. Хуже всех, по словам бармена, играет бандит с фляжкой, уставившийся на стриптизершу, – его ставка двадцать пять баксов. Меломан у дальней стены клуба в бильярд не играет, но пару раз кинуть кости не откажется. Один из бандитов в разговоре еще раз упомянет о клубе мутантов. Если вы еще не разузнали у портье его адрес, то сделайте это при следующей же беседе. Кроме этого, из других разговоров вы сможете узнать, что повторно соваться на улицу «Красных Фонарей» без оружия не стоит – на вас грубым образом «наедут» сутенеры. Пистолет же можно приобрести у ростовщика.

«В «Титан», кстати, также лучше приходить вооруженным – береженого бог бережет». *(Примечание разработчиков.)*

После посещения «Титана» имеет смысл забежать в гостиницу и расспросить портье по поводу загадочного клуба мутантов, при упоминании о котором все так шарахаются. Этот клуб организован людьми, ставшими жертвами экологической катастрофы, а на вид это никакие не мутанты, а обычные вампиры. По крайней мере, вам навстречу выйдет если не сам граф Дракула, то один из его родственников. Порядки здесь довольно интересные: игра идет сразу на всю наличность, имеющуюся в вашем распоряжении, а в качестве выигрыша можно получить либо деньги, либо лучший кий во всем городе – с ним ваша игра существенно улучшится.

«Что ж, если вам удастся выиграть у мутантов длинный кий, великолепно, но есть другой, более продолжительный путь – длина кия в игре зависит от количества выигранных партий, т. е. чем больше вы одержали побед, тем длиннее ваш кий». *(Примечание разработчиков).*

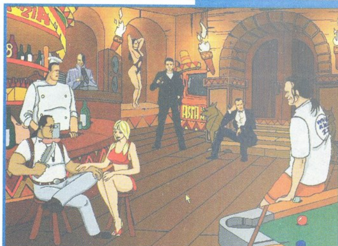
Играют здесь очень хорошо, поэтому приготовьтесь к серьезной партии. По городу ходят слухи, что после двух побед в клубе мутантов лучше не появляться, говорят, что там процветает каннибализм... Вот такое забавное местечко, но давайте вновь вернемся в центр города и посетим клуб «Баттерфляй». Это чисто женский клуб, и, чтобы туда попасть, нужно зайти к ростовщику и приобрести у него галстук. Подойдите к стойке бара и поговорите с барменшей, за небольшую сумму она расскажет вам о присутствующих здесь дамах. Лучше всех здесь играет та, что стоит возле входных дверей, ее ставка составляет тридцать баксов. Поговорив с ней и заплатив 50 долларов, вы посмотрите забавный мультфильм. Еще один не менее забавный мультфильм можно посмотреть, если сначала выиграть у блондинки в красном, а затем поговорить с ней. К удовольствию от просмотра добавится еще 50 новеньких зеленых бумажек. Теперь можно приступить к самой игре: хуже всего играет блондинка у окна; чуть лучше, чем она, играют девушки, расположившиеся возле стойки бара. Поговорить интересно будет со всеми, вот только не заигрывайте с той, что сидит слева и напоминает героиню фильма «Основной инстинкт». Иначе Артура невежливо «вынесут» из клуба и обратно уже не пустят. В кости здесь можно сыграть с телохранителем, переодетым в женское платье (Клуб-то женский! Хорошо еще, что вам не пришлось переодеваться...), или с девушкой, сидящей за одним из столиков. Это последний клуб в городе, где вы можете играть перед соревнованиями.

СОРЕВНОВАНИЯ

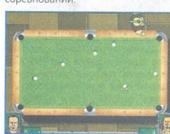
Когда наберете больше 500 долларов, портье в гостинице сообщит вам адрес клуба «Золотой Козел» – именно там проводятся ежегодные соревнования. Поговорите с ним немного о жизни, и он упомянет одну деталь, без знания которой вы не сможете попасть в клуб: все участники соревнований должны быть подобающим образом одеты, другими словами, вам придется еще раз навестить ростовщика и приобрести у него костюм.

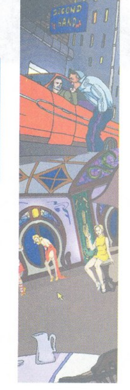


Для того чтобы портье выдал это замечание, вам, возможно, придется не раз спрашивать его о жизни. В «Золотом Козле» победителя давно уже поджидает кубок. Чтобы его заполучить, придется немного попотеть: все участники



соревнований делятся на пары и играют между собой, игра идет «на вылет», т. е. проигравший хотя бы одну партию человек выбывает из соревнований.





Артуру придется сыграть подряд три партии с лучшими игроками в городе – настоящими знатоками бильярда.

Если он с достоинством выдержит все испытания, его ждет заветный приз и солидное денежное вознаграждение. В случае неудачи игра заканчивается, и вам придется вновь начинать все сначала, т. е. с самого первого знакомства с городом.

ШИЗАРИУМ

В. Акимов

РАЗРАБОТЧИК	ASC Games
ИЗДАТЕЛЬ	DreamForge Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РФ	«Новый Диск»
ВЫХОД	май 1998 г.
ЖАНР	квест с элементами RPG
ТРЕБОВАНИЯ	P–90, 16 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.3 Находка для истинных любителей «психологического ужастика»

Отменно выполненная русскоязычная локализация не менее отменной оригинальной версии игры. Многие по праву считают Sanitarium истинным шедевром гибридизации, более чем удачно соединяющим в себе и шикарный квест, и затягивающую, активную ролевую игру. Невероятно детализированная графика придает особую живость и колорит огромному количеству персонажей (более ста). Уместно расположенные и действительно толковые анимационные ролики лишний раз подчеркивают гнетущую атмосферу обстановки, в которой протекает игра. Музыка и голоса профессиональных актеров выше всяческих похвал. Игра не зря занимает три диска, что, видимо, скоро станет нормой, если не минимумом.

У игры весьма логичный и к тому же увлекательный сюжет. Некий добропорядочный американский обыватель неожиданно для него самого оказывается в психушке – грязном, мрачном и, судя по всему, небезопасном месте. Пытливый ум и деятельная натура нашего героя побуждают его к действию, даже несмотря на полную потерю памяти. Во что бы то ни стало он намерен разобраться, куда он попал и что нужно от него тем неведомым пока людям, которые устроили это ад на Земле...





КАМЕРЫ БАШНИ

Выходите из камеры, идите налево (здесь и далее «налево» или «направо» означает в левый или правый край экрана монитора) и, нажав выключатель, отключите сигнализацию. В камере правее вашей возьмите полотенце. Поднимитесь по лестнице, обойдите все доступные места и поговорите со всеми, с кем удастся. В центре помещения расположена башня контрольного пункта, от которой вверх тянется кабель. Подойдите к верхнему его концу и примените на нем полотенце – вы соскользнете ко входу в пункт. Входите внутрь и попытайтесь открыть выдвижные ящики и сейф в стене. Осмотрите мониторы, подключите три цветных провода к разъемам соответствующего цвета, нажмите кнопку со стрелкой («play»). Вскоре произойдет короткое замыкание, от которого распахнется дверца сейфа. Возьмите из сейфа ключ, а затем ознакомьтесь с содержанием записей, лежащих в выдвижных ящиках. На выходе нажмите красную кнопку, которая включит выдвижной мост. Пройдите к светящейся статуе, найдите на постаменте спереди замочную скважину, вставьте в нее найденный ключ. Итак, вы благополучно покинули мрачные казематы психушки и оказались на свободе.

ПОКИНУТЫЕ ДЕТИ

Оказавшись в странном городишке, вы не встретили в нем ни одного взрослого – одни лишь ребятишки-уродцы, постоянно упоминающие какую-то загадочную Мамочку. Поговорите с мальчиками, играющими рядом со статуей в крестики-нолики, а затем с девочкой с прыгалками в руках. Загляните в церковь, прочитайте надпись у входа и кое-какие записи внутри. Выйдя наружу, предложите одному из мальчиков сыграть с вами в крестики-нолики. Постарайтесь обыграть его. Пройдите в городскую ратушу (она правее церкви), также прочитайте записи внутри. По мосту перейдите на другой берег водоема и прочитайте газетную вырезку и дневник. Пообщайтесь с юным рыбаком на пляже, а затем с мальчиком, играющим в красный мяч у дверей магазина.

На кладбище зайдите в сарай и возьмите ломик. Снаружи ознакомьтесь с надписями на надгробиях и разговорите по очереди всех играющих там детей. Вас особо интересует мальчик по имени Деннис – предложите ему игру в прятки. Разыщите пятерку спрятавшихся (в церкви, на дереве за церковью, под кроватью в лачуге за мостиком, в бочке напротив школы и в самой школе – туда вы сможете проникнуть, лишь предварительно взломав дверь ломиком). Вновь поговорите с Деннисом, а затем с девочкой, сидящей на траве рядом со статуей. Возьмите у нее лопату, пройдите на кладбище и раскопайте могилу рядом с надгробием Дрисколл. Победив таким образом в игре с детьми, возьмите у Денниса ключ от магазина, откройте им дверь и внутри возьмите пустую канистру из-под бензина. Прочитайте записи.

На выходе из магазина обратите внимание на три игрушки, стоящие на траве. Возьмите среднюю (поросенок), бросьте ее в воду у сломанного моста – она послужит вам недостающей опорой, чтобы перебраться на другой берег. После разговора с очередной девочкой (Марией) подойдите к воротам, на замке наберите комбинацию 451 (которую вы запомнили по надписи у церковных дверей: псалом 4, стих 51) и проходите на тыквенную плантацию. Рядом с обломками трактора подберите косу и идите дальше по извилистой дорожке между тыквенными посадками, отбиваясь косой от хищных птиц.

В итоге вы окажетесь перед ожившим и смертельно опасным чучелом, убить которого можно – опять же косой – лишь после того, как вы расправитесь с семью окру-

жающими его «смеющимися» тыквами.

Покончив с супостатом, пройдите к грузовику, откиньте капот и возьмите трос. Войдя в сарай, выдержите содержательный разговор с Мамочкой, а перед уходом оттуда подберите с земли гаечный ключ. По пути назад в городок снова поговорите с Марией.

Примените гаечный ключ на шланге у круглого бассейна. Подберите с земли рядом со входом в церковь камень и, найдя удобное место, швырните его в церковный колокол. Пройдите на пляж и возьмите удочку неудачливого рыболова. Через шланг откачайте в канистру бензин из свалившейся с обрыва синей машины (она вам ничего не напоминает?).

С моста выловите удочкой из воды металлический крест, с которым возвращайтесь на тыквенную плантацию, а оттуда идите к сараю с Мамочкой. Положите крест на светящийся синий камень. У стены сарая стоит генератор: наполните его бензином из канистры, заведите, а затем подсоедините один конец имеющегося у вас троса к генератору, а другой – к кресту. Ну вот, одной «Мамочкой» на свете меньше стало!

По пути в городок поговорите с девочкой – на душе у вас явно полегчает от ее слов.

ВНУТРЕННИЙ ДВОР И ЦЕРКОВЬ

Спасение детей от злобной Мамочки обернулось для вас возвращением в психушку, хотя и с «новым» именем – Макс. Пообщайтесь с кем удастся, но не забудьте милую девушку, стоящую рядом с фонтаном. Зайдите в церковь, поговорите с полоумным священником и его помощником. Приняв близко к сердцу их горе (похищение злоумышленниками «символа веры»), идите в дом справа – там обитает доктор Морган. Прервите его эксперименты с пластинками и, взяв со стола рядом с проигрывателем ту, которая вам больше по вкусу (пусть это будет Belladonna in a Flat, что красного цвета), включите ее. Новая музыка жутко возбудит странного дедка, который сидел под фонтаном. Когда он пустится в пляс, вы увидите, что все это время он сидел на массивном золотом кресте с драгоценными камнями. Крест, ясное дело, ваш, но ненадолго. Отнесите его в церковь и отдайте священнику, получив взамен что-то вроде метлы. Идите к распределительному щиту рядом с кабинетом Моргана, ударьте по нему метлой – перед вами распахнется дверь с головоломкой. Цель ваших манипуляций с вентилями на трубах – пустить воду в фонтан. Чтобы это сделать, пронумеруйте все вентили, двигаясь сверху вниз и слева направо. после чего приступайте к их вращению с таким расчетом, чтобы:

вентиль 1 походил на цифру 7; 2 – на букву L; 3 – на букву L; 4 – на 7, развернутую вправо; 5 – на L; 6 – на T вверх ногами; 7 – на 7, развернутую вправо; 8 – на I-; 9 – на T вверх ногами; 10 – на T вверх ногами; 11 – на букву L; 12 – на -I; 13 – на -I; 14 – на T вверх ногами; 15 – на L, развернутую влево; 16 – на -I; 17 – на L, развернутую влево; 18 – на – (тире); 19 – на L, развернутую влево; 20 – на L, развернутую влево; 21 – на L, развернутую влево.

Сделав это и дернув за рычаг справа, вы вернете жизнь фонтану. На радостях еще раз поговорите с девушкой, после чего посмотрите на свое отражение в воде (интересно, что же она вам такое сказала?).

БЕЗУМНЫЙ ЦИРК

Неведомая сила превратила вас в маленькую девочку по имени Сара и перенесла на полузатопленный остров. Идите к лежащему на земле директору цирка Антонио Бальдини. Поговорив с ним, вы станете счастливым обладателем билета на аттракцион «Отожми осьминога». Можно зайти туда и сразу, но для начала лучше пойти влево – там в фургончике сидит скучающий татуировщик Уилбур Смит, который с готовностью поделится с вами бутылочкой с некоей жидкостью для протираний (не исключено, что прежде вам придется зайти в шатер и поговорить с чародейкой «огненного дыхания»). А вот теперь идите к осьминогу и выигрывайте свои первые три билета. Войдя в игровой азарт, сыграйте в кегли – от вашего броска кегли попадают, и вы подберете одну из них – ту, что упала. Продолжайте игры, задавшись целью набрать минимум ***десять*** билетов.

Идите направо и поговорите с Шоном. Рядом с костром возьмите канистру с маслом и поговорите с Колином и Мартой О'Лири. Наконец двигайтесь к большому шатру, где попытайтесь разговорить всех, кого только сможете. Дженнифер Ланг (она же Преисподняя) обучит вас «огненному дыханию», правда, лишь в обмен на бутылочку со спиртовой протиркой. Кеглю отдайте жонглеру Лефти, а взамен ненароком прихватите с собой красный мячик. Силач Мино Джино сходит с ума от любви к «огнедышащей леди» (об этом вы узнаете от мальчика по имени Шон), но в смятении не знает, как доказать свою любовь. Посоветуйте ему вытатуировать на себе ЕЕ имя.

Пройдите в фургончик татуировщика и, когда Уилбур отвернется, возьмите с его стола иглу. Следуйте на пляж, отдайте требуемое количество билетов и поговорите с близнецами-уродцами. Чтобы освободить из клетки человека-зверя, примените иглу на замке. Идите влево и примените масло на рычаге карусели, поверните рычаг и катайтесь на здоровье. Покатавшись, идите к клоуну Спанки и положите ему на голову красный мячик.

Слегка прибавив в росте, поговорите с Оливером Твидом, отдайте ему оставшиеся билеты, заходите в Дом Ужасов и возьмите там кусок зеркала. Поболтав с Лепреконом, поднимайтесь по лестнице в шатер к гадалке леди Иванне, которая с готовностью предскажет вам ваше будущее. Заодно она телепортирует вас в главный шатер. После очередной серии разговоров возвращайтесь туда, где сидели Шон и семья О'Лири. Милая пещерка разверзлась перед вами… А что делать – надо прыгать вниз.





ПЕЩЕРА

Расположите осколок зеркала так, чтобы поймать им луч света, льющегося через дыру в потолке. Теперь подожгите палочку, полученную в подарок от «огнедышащей» Инферно, и медленно входите в воду. Постарайтесь не совер-







шать поспешных движений. Отгоняйте импровизированным факелом щупальца мерзкой твари и осторожно придвигайтесь вперед. Самому монстру надо трижды дохнуть пламенем в огромный глаз на животе, и тогда он умрет, открыв Саре путь на берег, а оттуда в дом, где она и маленький Макс когда-то жили и помнили свои имена.

ОСОБНЯК

Осмотритесь и, не теряя присутствия духа, следуйте за призраками. Пройдите на кухню, а оттуда – на второй этаж. Отыщите спальню и возьмите в ней медный ключ. Снова спуститесь и ключом откройте старинные часы. Переведите стрелки часов на 6 вечера – обеденное время для призраков.

В отцовском кабинете возьмите другой ключ – серебряный – и видеокассету. Вновь поднявшись в гостиную, просмотрите кассету с помощью видеомагнитофона. Откройте серебряным ключом дверь на лестницу слева от себя, поднимитесь этажом выше. Из-под большого плюшевого медведя возьмите третий ключ – золотой.

С помощью батута у стены слева преодолейте завал, откройте ключом сундук и возьмите куклу-клоуна. Выйдя из комнаты, идите за Максом, отдайте куклу больной девочке. Вы снова стали прежним Максом.



ЛАБОРАТОРИЯ

Покинув комнату с девочкой, поднимитесь по лестнице, зайдите в кабинет доктора Моргана справа. Просмотрите бумаги и обратите внимание на картину. Сдвинув ее, вы найдете водопроводный вентиль. Выйдя из кабинета, идите налево и вверх по лестнице. Приспособьте вентиль к трубе и поверните его. Теперь вам предстоит решить еще одну головоломку – высвободить металлический шар из зажимов. Перед вами механизм, отдаленно напоминающий часы, у которых не 12, а 8 позиций, зато четыре стрелки вместо двух, причем у трех на конце имеются контакты. Вращайте колесо, пока стрелка ***без*** контакта не встанет вертикально (на 12 часов), после чего опустите рубильник справа. Далее последовательно смещайте стрелку на одну позицию вправо, не забывая каждый раз дергать за ручку рубильника. Наконец механизм сработает, зажимы раскроются и свалившийся шар откроет вход в лабораторию.

Зайдите в лабораторию и, подойдя к столу, внимательно изучите все, что на нем лежит.

Теперь для отгадывания звукового пароля к двери в соседнюю комнату изучите текст на трех зеленых досках. Из заглавных букв текста составьте следующие слова: К СПАСЕНИЮ (на левой доске), ЮНОСТЬ (на средней), И ЕСТЬ КЛЮЧ (на правой). Немного переставив эти слова (ЮНОСТЬ И ЕСТЬ КЛЮЧ К СПАСЕНИЮ), произнесите их перед замком двери справа и заходите в нее. Ох, лучше бы вы этого не делали...

УЛЕЙ

Итак, вы уже не Макс и не Сара, а циклоп по имени Гримвольд, оказавшийся внутри какого-то жуткого, но явно живого организма. Убив первое попавшееся насекомое, снимите с него нечто вроде пряжки-бляхи – это некое подобие пропуска в нынешнем кошмарном мире, и без него вам никуда нет ходу. Наденьте бляху и попробуйте пройти в пещеру справа от вас (оказывается, это королевские палаты), после чего идите вниз и влево к круглому строению. Подействуйте на светящийся выключатель у входа, поговорите с циклопом Грейвеном и узнайте пароль для входа в его лачугу (последнюю справа).

Войдите в эту лачугу, возьмите со стола кувалду, инструмент и сразу направляйтесь в бойлерную справа наверху (пещера с печью). Ударьте молотком по заплате на трубе, черви откроют вам доступ к мехам; пройдите к ним и поддайте жару, чтобы проучить мерзких тварей. С пола подберите конечность одной из них и идите к контрольной панели с искусственной стрекозой. Очередная головоломка. Как часто и бывает, вся загвоздка здесь – смекнуть, ЧТО от вас требуется. А вот что. Щелкните мышью на любой из двух дисков, расположенных по диагонали от левого нижнего угла экрана. Загорится один из цветных кружков. Теперь в любом порядке нажимайте на три (можно на две, одну) кнопки, расположенные вдоль тела стрекозы, и от ваших манипуляций стрекоза расправит три (две, одну) пары крыльев, на которых проступит некий рисунок. Сравните этот рисунок с карточками в левой части экрана – нет ли там такого же? Если есть, щелкните на этой карточке мышью и нажимайте одну из кнопок, расположенных правее от дисков: на верхнюю, если рисунок расположен на верхних крыльях, и на нижнюю, если он на нижних крыльях. Итогом ваших действий станет окрашивание избранного рисунка на карточке. Всего карточек шесть, рисунков на них – двенадцать, соответственно, и вам надо будет проделать всю описанную процедуру не менее двенадцати раз, в результате чего все карточки «позеленеют» и вы погасите печь.

Теперь можно снова пойти в лачугу Грейвена и поговорить с ним, в том числе на тему повышения уровня безопасности и получения необходимого допуска в королевские покои. Этой процедурой занимается робот-паук, сидящий в диспетчерской, что слева от лачуги. Поначалу он заважничает и потребует рекомендаций Грейвена. Сходите к нему и получите эти рекомендации. Но паук-бюрократ теперь требует подтверждения возраста Грейвена... Воздействуйте подобранной в бойлерной конечностью на сканер (вверху слева), и дело в шляпе. Под конец прихватите у дальней правой стены чью-то клешню и отправляйтесь в королевские покои.

Вид у этих покоев, конечно, еще тот... Отрежьте клешней вторую бутылку справа и отнесите ее Грейвену, после чего тот сам отведет вас в жилище некоего злодея Громмы и даже подскажет пароль для входа в него. Злой, но простоватый Громма хранит под подушкой ключ от сейфа. Откройте ключом дверцу над кроватью, возьмите звуковой генератор, вернитесь в королевские покои и примените генератор на трубе, из которой течет желтоватая жижа.

Вы куда-то телепортировались. В новом помещении поболтайте с человеком-личинкой и пройдитесь мышью по всем клет-



кам, постаравшись запомнить мелодии, которые напевают их обитатели. Это пригодится, чтобы открыть дверь слева. Включите панель, управляющую дверью (она справа от вас).

Повторяя мелодии, нажимайте на коконы с личинками в следующем порядке: левый, правый, опять правый, левый нижний, верхний, правый нижний. Входите в открывшуюся дверь и идите направо. Примените инструменты Грейвена на механизмах, что на первом плане. Возьмите отвалившуюся деталь, идите вниз и при помощи звукового генератора выходите из улья.

Деталь надо отдать Грейвену. Опять незадача: мост под ногами расползается на части, так что приходится просто перебросить деталь Грейвену. Возвращайтесь в королевский улей и идите туда, где недавно вывинтили деталь, но теперь пройдите налево и поднимитесь по веревке. Включите устройство, к которому подведено множество проводов. В результате откроется портал, в который вам надо будет прыгнуть (а надо ли?..).

МОРГ И КЛАДБИЩЕ

Первым делом вам стоит побыстрее покинуть морг, а для этого разберитесь с засовами. Верхнее правое колесо вращает шестерню, которую видно в прорези. Поверните это колесо трижды, пока шестерня не поднимется наверх. Сдвиньте ручку под колесом в любую сторону, и какой-то из запоров слева начнет открываться. Сделайте все то же самое для остальных запоров, и вы на свободе!

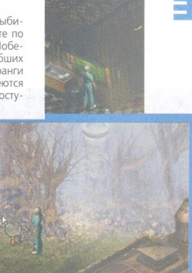
Идите направо в кабинет Моргана и возьмите все, что берется: спички, урну и бюст самого Моргана. С яростью кидайте, да не раз, бюст в стену справа, пока не пробьете ее. Идите в пролом, поверните вентиль на трубе и прихватите с собой изогнутую трубку размером поменьше.

Следуйте в здание крематория напротив морга. Из ящика с инструментами возьмите гаечный ключ. Включите печь (панель – справа), откройте печную дверь, положите тело номер 7 в печь и сожгите его. По завершении процедуры возьмите стеклянный глаз и соберите пепел в урну.

Вернитесь в коридор, примените гаечный ключ на трубах, в месте разъема подсоедините изогнутую трубку – тем самым вы включите отопление и прогреете морг. Входите в него.

Вас ждет приятный диалог с дедусей из ящика № 5. Откройте второй ящик слева внизу, посветите спичкой и примените глаз. Обратите внимание на надпись, где сказано про дерево. Выйдя из морга, подойдите к руинам надгробия. Посыпав это место пеплом, вы прочитаете имя похороненного – Пол Старк.

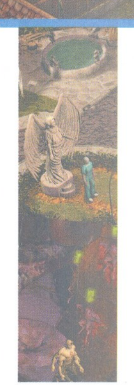
Справа у воды растет странное «говорящее» дерево – поговорите с ним. В какой-то момент дерево отступит, и вы сможете взять маленькую зеленую призму. Примените ее на свет, проникающий сквозь ветви, итогом ваших усилий станет то, что двери склепа (ацтекского храма) распахнутся. Выдержите диалог с доктором, а после его бегства решите очередную головоломку с календарем. Бумажки на столе доктора были кодом к ней. Но могут помочь и картинки на стене. Ваша задача – в правильном порядке разместить символы на календаре. Начинать лучше слева направо, пользуясь кнопками для прокручивания изображений. На всякий случай подскажем правильный порядок: гора – солнце над горизонтом – просто солнце – глаз – пирамида.



ЗАБРОШЕННАЯ ДЕРЕВНЯ

Поговорив со старухой, выбирайтесь на поверхность. Идите по мосткам вниз, затем налево. Побеседуйте с душами шести погибших воинов, запомнив их имена, ранги и просьбы, если таковые имеются (тот, что парит над водой, недоступен).

По лестнице поднимайтесь к жертвенному алтарю, но остановитесь на полпути. Столкните в лаву большую статую (ту, что справа от вас), в результате чего появится мостик к Храму Воды. Пока оставьте его и поговорите с Кецалькоатлем. Спуститесь вниз и идите в деревню. Поговорите со всеми ее обитателями, запомните их нужды и проблемы, а затем возьмите медную чашу.



Толкните тотем, который превратится в импровизированный мост. Перейдите по нему к Храму Ветра. Отвалите два валуна и освободите дочку каменщика. Отдав дочь отцу, вернитесь в Храм, ударьте в гонги в таком порядке: большой средний, большой левый, верхний правый, нижний правый, верхний левый, нижний левый. Это разобьет хрустальный покров идола Ветра, которого надо забрать с собой.

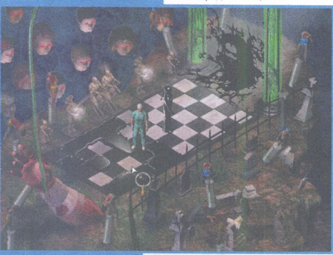
Вернитесь к Храму Воды и нажмите на вертикальные панели в последовательности: глаз богов, копье, вода, рыбы, корзины, ры-

ШИЗАРИУМ



бак. Войдите в Храм, возьмите идола и красную рыбу. Пройдите к Храму Ягуара, поднимитесь по лестнице и выслушайте условия входа в этот Храм. Поговорите со старцем, медитирующим у подножия Храма.

Пойдите к бывшему каменщику, а ныне Вождю племени, и спросите его об обряде посвящения в воины. Он попросит выстроить в иерархическом порядке имена воинов-духов. Порядок таков (по возрастающей): Ксилонен, Ометок, Тепикток, Центеотль, Уцилоп, Миксκоатль. Вождь совершит над вами обряд посвящения.





Посвященный, бегите через лаву к загадочному дереву и срывайте с него Кокон Могущества. Отдайте Кокон старцу у Храма Ягуара и скорбно понаблюдайте за тем, как Кецалькоатль расправится с ним. Наберите в чашу его крови, а в хижине, рядом с которой он сидел при жизни, возьмите его хрустальное сердце. И то, и другое отнесите на вершину Храма Ягуара и поместите в соответствующие сосуды. При входе в Храм решите несложную головоломку: поверните второе слева колесо один раз, следующее за ним – два раза, следующее – три и т. д. Возьмите идола Ягуара.

Идите в деревню к большой статуе супостата и расставьте вокруг нее идолов в таком порядке: справа – идол Ветра; внизу – идол Ягуара; слева – идол Воды. Прыгайте в проем.

ЛАБИРИНТ

В сложившейся обстановке ориентироваться, видимо, лучше всего по частям света: юг – это Ю, северо-восток – СВ и т. д. Итак, для начала идите на ЮЗ (юго-запад), спуститесь по двум лесенкам, затем поднимитесь по лестнице на СЗ. Немного поблуждав (вариантов для перемещения у вас не так-то уж и много), вы вскоре окажетесь у пульта отключения замка. Нажмите на два внешних камня, оставляя средний нетронутым, после чего нажмите на синий выключатель справа – произойдут некие изменения на маршруте вашего следования.

Идите на СВ (слева от пульта) до первой же лестницы наверх. Поднимитесь, минуйте три ловушки и тут же поверните направо – на первую лестницу, ведущую вниз на ЮЗ. Идите все время на ЮЗ, пока не появится лестница. Поднимитесь по ней и потяните статую за руку. Слева от вас освободится проход.

Идите на СВ, пока не дойдете до лестницы, ведущей вниз на ЮВ. Спуститесь и следуйте по дорожке до рычага. Поверните его, поднимитесь по лестнице и здесь же спуститесь по соседней лестнице. Поверните рукоятку, чтобы закрыть за собой ворота, и идите дальше по дорожке.

Войдите в пещеру в форме гротескной пасти и возьмите маску Кецалькоатля.

ИСПЫТАНИЕ

На этом этапе игры вам понадобятся все ваши прежние ипостаси: ацтек, циклоп и Сара, меняются они одним нажатием мыши. Принцип замены одного облика на другой – функциональная целесообразность: что кому по силам и чьи способности более применимы в конкретной обстановке.

Сначала как ацтек минуйте шипы и пройдите к тыквенному забору. «Играют» только два средних вертикальных ряда тыкв. Нажмите на них в такой последовательности: средняя правая, нижняя левая, верхняя правая, верхняя левая, средняя левая, нижняя правая. Заберите череп и уходите с плантации.

Слева осмотрите надгробия и, как только появится призрак, примените на нем череп. Сила циклопа будет весьма кстати, чтобы открыть гроб и взять голову статуи ангела.

Через мост идите уже ацтеком, но в силомер сыграйте опять же циклопом (иначе у вас силенок не хватит). Снова ацтеком подойдите к голове клоуна и ударьте его по разноцветным зубам в такой последовательности: красный, желтый, зеленый, синий.

В отверстие на месте отвалившегося носа забирайтесь уже в облике Сары. На другом конце прохода подберите крыло ангела и возвращайтесь обратно. Через деревянный мост подойдите к каменному замку. Поднявшись по лестнице, переберитесь через паутину и превратитесь в ацтека. На плиты ступайте последовательно справа налево (иногда комбинация меняется, но в целом ее найти несложно). Сделав это, циклопом сдвиньте вправо каменную голову и оттяните книзу тела всех казненных – так вы получите доступ к еще одному крылу ангела.

По лестнице пройдите к улью и запустите механизм. В сотах найдите челюсть насекомого. Откройте решетку в полу и в виде Сары спуститесь в отверстие. На другом конце станьте ацтеком и перережьте веревку челюстью насекомого. Вернитесь в улей и подберите торс ангела.

Вернувшись в замок, соберите на постаменте все детали статуи ангела. Поднимитесь по лестнице и войдите в открывшиеся узорчатые двери. А теперь готовьтесь – вас ждет последняя игра Моргана.

ПОСЛЕДНЯЯ ИГРА

От вас требуется вроде бы немного: поочередно взять три хрустальных шара с левой стороны комнаты и перенести их на противоположную, тем самым уничтожив шары, а заодно полностью разоблачив Моргана и его человеконенавистнические эксперименты.

Только здесь есть два «но»: ваша собственная тень, полностью дублирующая все ваши действия, и смертельно опасная черная жижа, то и дело заливающая пол. Пошаговое прохождение здесь дать невозможно. Главное для вас – правильно проложить свой маршрут. Движение лучше начинать в те моменты, когда жижа заливает наиболее удаленные от Макса участки пола.

И даже в самой отчаянной ситуации не отпускайте правую кнопку мыши – судьба милосердна, авось прорветесь. С первого (да и второго, пожалуй) раза у вас, наверное, ничего не получится, но пространство относительно невелико, так что скорее рано, чем поздно вы все же достигнете цели.

С чем мы вам и поздравляем! От всей души!







































Внимание!

Жители Москвы могут приобрести старые номера «Игромании» с доставкой на дом по **специальным** ценам.

Заказы принимаются по телефонам: (095) 274-9059, 274-9294.

Стоимость доставки – 5 р.

ACE VENTURA	№11(14)'98
AGE OF EMPIRES	№3(6)'98
ALIEN EARTH	№5(8)'98
ANCIENT EVIL	№11(14)'98
APACHE-HAVOC	№3(18)'99
ARMOR COMMAND	№5(8), 6(9)'98
ASTEROIDS	№2(17)'99
BALDUR'S GATE	№3(18)'99
BATTLEZONE	№8(11)'98
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4(19)'99
BLACK DAHLIA	№8(11)'98
BLACKSTONE CHRONICLES (The)	№2(17)'99
BLADE RUNNER	№2(5)'98
BLOBJOB (The)	№4(19)'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3(18)'99
CAESAR 3	№12(15)'98
CARMAGEDDON 2	№2(17)'99
CARMAGEDDON SPLAT PACK	№3(6)'98
CARMAGEDDON	№1'97
CART PRECISION RACING	№5(8)'98
CHASM: THE RIFT	№1(4)'98
CITY OF LOST CHILDREN (The)	№1'97
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5(20)'99
COLIN MCRAE RALLY	№1(16)'99
COMANCHE 3	№4(7)'98
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9(12)'98
CONSTRUCTOR	№2(5)'98
CURSE OF MONKEY ISLAND	№1(4)'98
DARK COLONY	№3'97
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	№3'97
DEATHTRAP DUNGEON	№8(11)'98
DESCENT: FREESPACE:THE GREAT WAR	№10(13)'98
DETHKARZ	№2(17)'99
DIABLO: HELLFIRE	№3(6)'98
DINK SMALLWOOD	№7(10)'98
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11(14)'98
DREAMS TO REALITY	№9(12)'98
DUKE NUKEM 3D CARIBBEAN	№4(7)'98
DUKE NUKEM 3D: NUCLEAR WINTER	№4(7)'98
DUNE 2000: LONG LIVE THE FIGHTERS!	№10(13)'98
DUNGEON KEEPER	№3'97
EGYPT 1156 B.C. TOMB OF THE PHARAON	№10(13)'98
ENEMY INFESTATION	№12(15)'98
ENEMY NATIONS	№1'97
EUROPEAN AIR WAR	№4(19)'99
F1 RACING SIMULATION	№6(9)'98
F-16: AGGRESSOR	№4(19)'99
FAIRY TALE ADVENTURE 2	№7(10)'98
FALLOUT 2	№1(16)'99
FALLOUT: A POST-NUCLEAR ADVENTURE	№1(4)'98
FIFA '98: ROAD TO WORLD CUP	№2(5)'98
FIFA 99	№1(16)'99
FIFTH ELEMENT (The)	№11(14)'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4(19)'99
FIGHTING FORCE	№6(9)'98
FINAL FANTASY VII	№5(20)'99
FLYING CORPS GOLD	№5(8)'98
GRAND THEFT AUTO	№3(6)'98
GRIM FANDANGO	№12(15)'98
GT RACING'97	№3'97
HALF-LIFE	№1(16)'99
HEART OF DARKNESS	№9(12)'98
HERETIC II	№2(17)'99
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	№4(19)'99
HEXPLORE	№10(13)'98
HOPKINS F.B.I.	№10(13)'98
ICARUS	№8(11)'98
IGNITION	№3(6)'98
IMPERIALISM	№6(9)'98
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11(14), 12(15)'98
INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT	№1(4)'98
INDUSTRY GIANT	№8(11)'98
INTERSTATE' 76	№1'97
JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH	№4(7)'98
JET MOTO	№4(7)'98
JOURNEYMAN PROJECT 3 (The)	№4(7)'98
JUGGERNAUT FOR QUAKE 2	№4(7)'98
KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY	№2(17)'99
KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)	№1'97
KKnD 2: KROSSFIRE	№9(12), 11(14)'98
LANDS OF LORE III	№5(20)'99
LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL !!!	№1(16)'99
LIATH	№3(18)'99
LIGHTHOUSE: THE DARK BEING	№10(13)'98
LITTLE BIG ADVENTURE 2	№3'97
LORDS OF MAGIC	№3(6)'98
MAGIC & MAYHEM	№2(17)'99
MAGIC: THE GATHERING	№3'97
MDK (Murder, Death, Kill)	№1'97
MECH COMMANDER	№11(14), 12(15)'98
MEN IN BLACK	№3(6)'98
MIGHT & MAGIC VI	№7(10), 8(11)'98
MORPHEUS	№12(15)'98
MORTAL COMBAT 4	№8(11)'98
MORTAL KOMBAT: TRILOGY	№2(5)'98
MOTORACER	№1'97
MOTORACER 2	№2(17)'99
MOTORHEAD	№7(10)'98
NASCAR REVOLUTION	№4(19)'99
NBA LIVE '98	№2(5)'98
NEED FOR SPEED 2	№1'97
NEVERHOOD (The)	№4(7)'98
NHL '98	№1(4)'98
NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY	№1(16)'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5(8)'98
NUCLEAR STRIKE	№1(4)'98
ODDWORLD INHABITANTS: ABE'S ODDYSEE	№2(5)'98
OF LIGHT AND DARKNESS	№9(12)'98
OUTLAWS	№1'97
OUTWARS	№6(9)'98
PANZER COMMANDER	№9(12)'98
PANZER GENERAL 2	№3'97
PAX IMPERIA 2: EMINENT DOMAIN	№1(4)'98
POPULOUS: THE BEGINNING	№1(16)'99
QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	№11(14)'98
QUAKE II	№3(6)'98
QUAKE II: THE RECKONING	№9(12)'98
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3(18)'99
RAILROAD TYCOON II	№1(16)'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3(18)'99
RED BARON 2	№5(8)'98
RED JACK: REVENGE OF THE BRETHREN	№10(13)'98
REDGUARD	№2(17), 3(18)'99
REDNECK RAMPAGE / Add-on	№4(7)'98
REDNECK RAMPAGE	№1'97
REMEMBER TOMORROW	№7(10)'98
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5(20)'99
RESIDENT EVIL 2	№4(19)'99
RIANA ROUGE	№6(9)'98
RIVEN: THE SEQUEL TO MYST	№3(6)'98
ROBORUMBLE	№9(12)'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4(19)'99
SANITARIUM	№7(10)'98
SCREAMER RALLY	№2(5)'98
SETTLERS III	№2(17)'99
SEVEN KINGDOMS	№2(5)'98
SHADOW WARRIOR	№2(5)'98
SHIPWRECKERS	№4(7)'98
SID MEIER'S GETTYSBURG	№4(7)'98
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3(18)'99
SIMCITY 3000	№4(19)'99
SIN	№1(16)'99
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5(8)'98
STAR WARS: REBELLION	№5(8)'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5(20)'99
STARCRAFT	№5(8)'98
STARCRAFT: BROOD WAR	№3(18)'99
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6(9)'98
STREETS OF SIM CITY	№2(5)'98
SUCKIN'S GRITS ON ROUTE	№4(7)'98
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4(19)'99
SYMBIOCOM	№4(19)'99
TEST DRIVE 4	№1(4)'98
TEST DRIVE 5	№1(16)'99
TEST DRIVE OFF-ROAD 2	№1(16)'99
TEX MURPHY: OVERSEER	№7(10)'98
THEME HOSPITAL	№1'97
THIEF: THE DARK PROJECT	№2(17)'99
TIDES OF WAR	№2(17)'99
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX	№10(13)'98
TOMB RAIDER II	№1(4)'98
TOMB RAIDER III: THE ADV. OF LARA CROFT	№4(19)'99
TOTAL AIR WAR	№12(15)'98
TOTAL ANNIHILATION	№10(13)'98
TRESPASSER	№12(15)'98
TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7(10)'98
U.F.O.s	№5(8)'98
UBIK	№7(10)'98
UNREAL	№7(10), 8(11)'98
VIRTUAL POOL 2	№2(5)'98
WAR INC.	№3'97
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4(19)'99
WARHAMMER: DARK OMEN	№6(9)'98
WARLORDS III: REIGN OF HEROES	№4(7)'98
WARZONE 2100	№5(20)'99
WET: THE SEXY EMPIRE	№6(9)'98
WING COMMANDER: PROPHECY	№3(6)'98
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11(14)'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3(18)'99
WORMS 2	№2(5)'98
WORMS: ARMAGEDDON	№4(19)'99
X-COM: INTERCEPTOR	№9(12)'98
X-FILES: THE GAME	№10(13)'98
X-WING vs. TIE FIGHTER	№1'97
ZORK: NEMESIS	№5(8)'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5(20)'99
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6(9)'98
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ДЕЛО О СЕРИЙНОМ МАНЬЯКЕ	№1(16)'99
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА	№5(8)'98
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4(19)'99
ГЭГ: ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ	№2(5)'98
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12(15)'98
ДЕВЯТЬ ПРИНЦЕВ АМБЕРА	№1(16)'99
НЕ ТОРМОЗИ	№4(19)'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛ. В ГОЛЛИВУДЕ	№3(18)'99
ПЕТЬКА И В.И. СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ	№2(17)'99
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9(12)'98
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5(20)'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ПРАВО НА РИСК	№3(6)'98
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4(19)'99
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6(9)'98
ШЕСТОЕ ИЗМЕРЕНИЕ	№1(16)'99
ШИЗАРИУМ	№5(20)'99



Игорь Савенков

CIVILIZATION CALL TO POWER

РАЗРАБОТЧИК	Activision
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ВЫХОД	март 1999 г.
ЖАНР	пошаговая стратегия
ТРЕБОВАНИЯ	P-133, 16 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	**9.5** Достойное развитие идей Сида Мейера



Слово «Civilization» вызывает стойкие ассоциации с игрой «всех времен и народов» легендарного Сида Мейера. Однако к новой версии моделирования человеческого общества – к игре Civilization: Call to Power (сокращенно – CtP) – не имеет никакого отношения ни сам Сид Мейер, ни его фирма Firaxis, ни даже кампания Microprose, в стенах которой Сид сотворил свою Civilization. Так что перед разработчиками из Activision встала нелегка задача «подправить классику». Забегая вперед, скажем, что это им удалось, хотя игровая концепция не изменилась в своей основе: осталась старая система основания городов, производства юнитов, строительства зданий, сооружений и Чудес Света, развития науки и дипломатических отношений. Тем не менее, игра в цивилизацию действительно стала глубже, реалистичнее и шире, благо что временные рамки теперь расширены до 3000 года. Обогатилась экономическая модель цивилизации, хотя ресурсы остались прежними: пища, производство и золото. Теперь вы обязаны платить жалование свои подданным, устанавливать для них продолжительность рабочего дня и объем пайка (пропитания). Эти параметры можно менять как угодно по своему усмотрению. Например, можно урезать паек, дабы обеспечить максимально быстрый рост населения городов. А во избежание массового недовольства (кому же хочется «сидеть на диете»!) можно повысить жалование. Но можно и выжимать из своих сограждан максимум всех ресурсов. Тогда, разумеется, появятся недовольные. Однако в CtP недовольство не всегда приводит к бунтам – появляется только вероятность бунта. Так что недовольство не фатально, к тому же на него можно воздействовать еще массой способов. Словом, появилась большая гибкость в глобальном правлении государством. Эта гибкость дополняется возросшим числом способов правления. В дополнение к анархии, тирании, монархии, коммунизму, республике и демократии (бывших в Civilization) появились как «известные» (теократия, фашизм), так и «будущие» (корпоративная республика, технократия, виртуальная демократия, экотопия) общественные устройства – все, разумеется, со своими плюсами и минусами. Вас не раздражал (или удивлял) тот факт, что в Civilization за содержание хиленького лучника надо платить столько же, сколько и за суперсовременный крейсер? В CtP с этой уравниловкой покончено. Более того, юниты больше не «висят» на тех городах, которые их произвели, и за их содержание расплачивается все государство в целом (то же самое относится к поддержке зданий). Кроме того, введено понятие «боевой готовности»: в мирное время боеготовность юнитов можно снизить до минимума, благодаря чему их содержание обходится дешевле, зато падает их «здоровье».

Города теперь можно основывать не только на суше, но и на море, и в космическом пространстве. С сетлеров сняты инженерные функции (прокладывание дорог, строительство ферм и шахт и пр.) – теперь этим занимаются сами города (что логичнее), направляя на это дело часть собственного производства.

Отдельного упоминания заслуживают специальные юниты, которых фактически не было в классической Civilization (разве что дипломаты). Теперь в вашем распоряжении имеются также клирики, шпионы, киберниндзя, работорговцы, аболиционисты, судьи, спекулянты, экотеррористы, экорейнжеры, инфесторы и телевангелисты. Все они могут выполнять особого рода миссии, не обладая обычным вооружением и оставаясь невидимыми для обычных боевых юнитов противника. Например, с помощью работорговцев можно уводить к себе в рабство жителей других стран (рабский труд выгоден: рабам не надо платить жалования и им требуется вдвое меньше пищи). Но вот наступает Век Разума, и вместе с ним – конец системе рабовладения. После этого уже никто не может производить

работорговцев, и появляется новый юнит – аболиционист, который делает прямо противоположное – превращает рабов в свободных жителей. Чудо Света под названием Emancipation Act окончательно добивает рабовладение: с его построением все рабы автоматически становятся свободными жителями, возникают бунты в тех городах, которые содержали рабов.

Пример с рабовладением показателен еще и тем, что разработчики пытались учесть все мелочи, дабы приблизить игровую модель к реальности. И таких мелочей масса. Например, можно грабить торговые маршруты, а горы считаются непроходимыми для конников и колесной техники, если там не проложены дороги. Графика в 65 000 цветов при разрешении от 640x480 до 1024x768 смотрится очень прилично. Вкупе с игровыми мелодиями создается приятная игровая атмосфера на манер Age of Empires (причем сходство настолько близкое, что порой возникает мысль о плагиате). Завершение строительства каждого Чуда Света сопровождается показом соответствующего видеоролика (правда, коротеньким и в разрешении 320x240). В заключение логичен вопрос: так что же «круче» – вторичная по своей сути, но выигрывающая в графике CtP или новый проект Сида Мейера с большими стратегическими возможностями под названием Sid Meier's Alpha Centauri? А решайте сами! Только попробуйте и то, и другое.

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ

В своей основе экономическая модель цивилизации перекочевала из Civilzation II (Civ II), но есть и кое-какие доработки.

Ресурсов по-прежнему три вида: food (пища), production (производство) и gold (золото).

Как и раньше, пища необходима для дальнейшего роста городов. Однако теперь вы можете отмерять пайки (rations), идущие на пропитание жителей. Чем меньше размер пайка, тем больше пропитания остается в «закромах» и тем быстрее растет численность городов. Однако уменьшение пайка ведет к появлению недовольства (unhappiness) среди местного населения.

Production, как и прежде, идет на строительство зданий и Чудес Света и производство и содержание юнитов. Однако появилась и новая «графа расходов». Речь идет о public works («общественные работы») – это то количество production, которое тратится на «усовершенствования местности» (дороги, фермы шахты и пр.). (Эта функция теперь снята с сетлеров.) Кроме того, появилась возможность устанавливать продолжительность рабочего дня (workday). Чем больше длится рабочий день, тем больше вырабатывается production, но и больше недовольных среди местных жителей.

Gold (деньги), как и раньше, идет на содержание уже построенных зданий и развитие науки. Кроме того, с помощью денег можно мгновенно завершать текущее строительство. И, разумеется, золото осталось действенным инструментом в дипломатических отношениях. Однако вместо графы luxury (роскошь) появилась графа wages (жалованье). То есть теперь вы обязаны выплачивать жалованье жителям своих городов. Чем меньше жалование, тем полнее ваша казна, но и выше уровень недовольства населения.

ГЛОБАЛЬНОЕ ПРАВЛЕНИЕ

Глобальные распоряжения, относящиеся к цивилизации в целом, отдаются через панель CIV STATUS. Чтобы вызвать эту панель, щелкните по кнопке Screens (в правом нижнем углу экрана). Тогда всплывет меню, в котором надо выбрать Civ (щелчком **левой кнопки** мыши). На панели CIV STATUS есть три





«рычажка», которые можно двигать вправо-влево, меняя тем самым следующие параметры:

Workday: рабочий день может колебаться от 4 до 12 часов. Стандарт – 8 часов. Минимальный рабочий день уменьшает production на 50 %, а максимальный – увеличивает на 50 % (по отношению к стандартному рабочему дню);

Wages: жалование в единицах gold, выплачиваемое каждому жителю. Может колебаться от 2 до 6. Чем меньше размер жалования, тем больше денег остается у вас в казне;

Rations: объем пайка, выдаваемый каждому жителю. Чем меньше размер пайка, тем больше пищи идет в «закрома» и тем быстрее растут ваши города.

Увеличение workday и уменьшение wages и rations ведет к росту числа недовольных в ваших городах, что отражается в уменьшении



CIVILIZATIO

показателя **happiness** (в буквальном переводе – счатье, подробности в разделе *HAPPINESS*). Каждый способ правления (монархия, республика и пр.) имеет свои «стандарты» workday, wages и rations, при которых население еще остается довольным. Эти стандарты отмечаются красными точками на соответствующих шкалах.

Шкала **HAPPINESS** (в верхней части панели) отражает средний уровень «счастья» в вашем государстве. С ним тесно связаны следующие данные:

RIOT – число городов, которые могут взбунтоваться на следующем ходу;

REV – число городов, в которых произойдет восстание на следующем ходу;

CELEB – число городов, которые будут праздновать на следующем ходу.

Кроме того, на панели CIV STATUS имеются еще две кнопочки, щелкая по которым, можно менять следующие два параметра:

PW (Public Work) – доля Production, идущая на «общественные работы» (возведение ферм, шахт и т. п.). Может колебаться от 0 до 100 %;

SCIENCE – доля денег, идущая на развитие науки. Верхний предел определяется типом правительства. В нижнем правом углу панели имеется кнопочка **CHANGE**, щелкая по которой, можно менять тип правления.

ТИПЫ ПРАВЛЕНИЯ

В игре предусмотрено 12 типов правления государством: anarchy (анархия), tyranny (тирания), monarchy (монархия), theocracy (теократия), republic (республика), communism (коммунизм), fascism (фашизм), democracy (демократия), corporate republic (корпоративная республика), technocracy (технократия), ecotopia (экотопия) и virtual democracy (виртуальная демократия). Чтобы иметь возможность перейти к тому или иному способу правления, его надо сначала «открыть» (например, для перехода к республике надо сделать научное открытие republic). Исключение составляют анархия и тирания, которые известны изначально.

Чтобы сделать переход к другому общественному устройству, надо войти на панель CIV STATUS, щелкнуть по кнопке change и затем выбрать желаемое. Однако переход к новому типу правления перейдет не сразу, а спустя несколько ходов (это определяется случайным образом, хотя возможен и мгновенный переход; максимум – 4 хода).

На время переходного периода установится анархия – самый неэффективный способ правления, когда полностью замирает развитие науки и существенно падает выработка gold и production.

Учтите, что некоторые юниты можно производить только при определенных типах правления. (Например, клирик доступен только в теократическом обществе.) При смене правительства такие юниты автоматически исчезают, если новое правительство не может их поддерживать.

Каждый тип правления характеризуется следующими показателями:

Growth – рост населения; чем выше growth, тем быстрее растет численность населения городов;

Production – эффективность производства; чем выше production, тем быстрее идет строительство или производство;

Science – эффективность ведения научных исследований; чем выше science, тем быстрее идут научные исследования;

Gold – эффективность товарно-денежной системы; чем выше gold, тем больше денег вы получаете:

Military – настроение населения, связанное с ведением боевых действий; чем выше military, тем ниже недовольство.

Все перечисленные выше показатели оцениваются так: ужасно (awful), плохо (bad), средне (average), хорошо (good) и отлично (excellent).

Maximum Science Setting – максимальная доля денег, которую можно пустить на развитие науки.

Приведем характеристики всех способов правления.

Anarchy
Growth: ужасно
Production: ужасно
Science: ужасно
Gold: ужасно
Military: ужасно
Max. Science Setting: 0 %

Tyrany
Growth: ужасно
Production: средне
Science: ужасно
Gold: плохо
Military: средне
Max. Science Setting: 50 %

Monarchy
Growth: плохо
Production: средне
Science: плохо
Gold: плохо
Military: хорошо
Max. Science Setting: 50 %

Theocracy
Growth: плохо
Production: хорошо
Science: плохо
Gold: хорошо
Military: средне
Max. Science Setting: 60 %

Republic
Growth: плохо
Production: хорошо
Science: средне
Gold: средне
Military: плохо
Max. Science Setting: 60 %

Communism
Growth: средне
Production: отлично
Science: ужасно
Gold: плохо
Military: хорошо
Max. Science Setting: 60 %

Facism
Growth: средне
Production: хорошо
Science: средне
Gold: плохо
Military: отлично
Max. Science Setting: 70 %

Democracy
Growth: средне
Production: средне
Science: хорошо
Gold: средне
Military: плохо
Max. Science Setting: 70 %

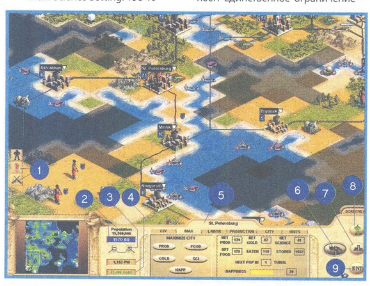
Corporate Republic
Growth: средне
Production: хорошо
Science: хорошо
Gold: отлично
Military: средне
Max. Science Setting: 60 %

Technocracy
Growth: хорошо
Production: отлично
Science: хорошо
Gold: средне
Military: средне
Max. Science Setting: 80 %

Ecotopia
Growth: хорошо
Production: плохо
Science: хорошо
Gold: хорошо

Military: хорошо
Max. Science Setting: 80 %

Virtual Democracy
Growth: отлично
Production: плохо
Science: отлично
Gold: хорошо
Military: плохо
Max. Science Setting: 100 %



ГЛАВНЫЙ ЭКРАН

1 – всплывающие пиктограммы (щелкните **левой кнопкой** мыши)

2 – текущий год и численность населения в вашем государстве

3 – уменьшение/увеличение масштаба

4 – общий запас золота и накопленное количество Public Work

5 – панель города (подробности в разделе *ГОРОДА*)

6 – переход к панели Public Works (подробности в разделе *СТРОИТЕЛЬСТВО НА МЕСТНОСТИ*)

7 – переход от города к городу

8 – переход от юнита к юниту

9 – завершение хода

ОБЩИЙ СОВЕТ: если что-то непонятно (назначение кнопки, функция сооружения и пр.), попытайтесь щелкнуть по этому объекту **правой кнопкой** мыши, практически всегда вы получите какую-то информацию.

ГОРОДА

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Основу могущества вашего государства составляют города. Только в городах собираются ресурсы, производятся юниты, возводятся разнообразные здания и сооружения и строятся Чудеса Света.

В Civ: CtP города можно основывать не только на суше, но и на море, и даже в космическом пространстве (в двух последних случаях они называются колониями). Морские колонии основывает Sea Engineer, а космические – Space Engineer. Единственное ограничение – в колониях нельзя строить аэропорты (airports) и все здания, относящиеся к досовременной эре (то есть те, доступ к которым появляется до наступления Modern Age).

Иногда может возникать потребность «расформировать город» (например, вы завоевали какой-нибудь удаленный или никчемный город противника).

Чтобы сделать это, надо вызвать панель CITY STATUS (через SCREENS), указать город и щелкнуть по кнопке DISBAND. Тем самым город будет уничтожен, а на его месте появится сетлер. Однако так можно расформировывать города с населением не выше 3 единиц.

Система управления городами несколько иная, чем в Civilization (теперь по двойному щелчку мыши вы не попадаете на экран города). Для начала надо выбрать город, щелкнув по нему **левой кнопкой** мыши. Далее смотрите в нижнюю часть экрана (**5**): щелчок по кнопочкам от CIV до UNITS вызывает панели, описание которых приводится ниже.

CIV – ведает глобальным управлением государством; можно делать почти все (кроме смены правительства), что и с панели CIV STATUS (подробности выше, в разделе *ГЛОБАЛЬНОЕ ПРАВЛЕНИЕ*).

MAX – в левой части панели (под MAXIMIZE CITY) имеется 5 кнопочек: PRODuction, FOOD, GOLD, SCIence, HAPPiness. Они позволяют так перераспределить рабочих в городе, чтобы получился максимальный эффект по одному из этих показателей. Например, если нажать на кнопочку FOOD, то будет добываться максимально возможное количество пропитания, следовательно, населения города будет расти максимально быстро.

В правой части панели выдается также информация о том, сколько пропитания съедается за 1 ход (eaten), сколько накоплено (stored) и через какое количество ходов (next pop in ... turns) население города увеличится на 1. Чуть ниже – шкала HAPPINESS для данного города.

LABOR – здесь можно переводить рабочих в разряд «специалистов». Entertainer (тот, кто развлекает) дает +1 happiness; scientist (ученый) дает +10 science; merchant (торговец) дает +10 gold; laborer (работник) дает +20 production. Для перевода рабочего в разряд merchant обязательно наличие в городе Marketplace или Bank, а в разряд laborer – Factory.

PRODUCTION – чтобы начать строительство/производство, щелкните по кнопке BUILD. В появившимся списке юнитов, зданий и Чудес Света выберите нужное (щелчком **левой кнопки** мыши), а затем снова щелкните по BUILD. Можно задавать целую очередь на строительство/производство, для этого надо щелкать по кнопочкам QUEUE (добавление/удаление из списка очереди делается с помощью Add/Remove). Можно не ждать окончания строительства и купить здание, щелкнув по кнопке RUSH BUY (цена здания указывается над кнопкой). Уже построенное здание можно продать – для этого предусмотрена кнопка SELL. На поддержание зданий требуется определенное количество денег, что указывается в графе Inventory Upkeep.

CITY – щелчком по кнопке TRADE можно отправлять торговые караваны (подробности в разделе *ТОРГОВЛЯ*). Щелчок по кнопке HAPPINESS приводит сводку «счастий/несчастий». При нажатии на POLLUTION возникает сводка загрязнения окружающей среды. CRIME выдает уровень преступности в городе, а также количество food, production и gold, теряемого из-за этого.



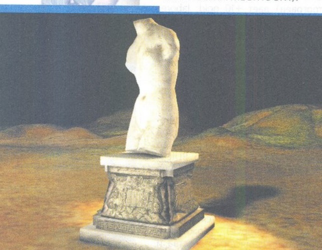


UNITS – приводит список всех юнитов, находящихся в данном городе.

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

Все ресурсы собираются в клеточках вокруг города (поле 5x5, исключая угловые клетки). Каждая клеточка, в зависимости от типа местности, дает какое-то количество ресурсов.

Добычу ресурсов можно перераспределять. Чтобы сделать это, надо сначала выбрать город (щелчком **левой кнопки** мыши). Затем щелкните по нему **правой кнопкой** мыши. В появившейся панели можно перемещать рабочих: щелкните **левой кнопкой** мыши сначала по той клеточке, откуда вы хотите переместить рабочего, а затем по той, куда вы хотите его переместить. На местности также можно возводить сооружения (шахты, фермы, дороги), увеличивающие добычу ресурсов (подробности ниже, в подразделе *СТРОИТЕЛЬСТВО НА МЕСТНОСТИ*).





ТИПЫ МЕСТНОСТЕЙ

Наиболее подходящими типами местности для основания городов являются степи (**grassland**) и равнины (**plains**). Они дают food=10, production=5 и food=5, production=10 соответственно (золота вообще не дают). На них легко строятся дороги, фермы и шахты (дешево обходится их строительство). Леса (**forest**) и джунгли (**jungle**) позволяют усилить производство (production=20) и обеспечивают сносным уровнем продовольствия (food=5). Однако на них можно строить только дороги, которые обходятся весьма недешево. Джунгли и леса дают защитный бонус в 50 % и замедляют движение (movement cost=3 и =2 соответственно).

Холмы (**hills, desert hills, polar hills**) обеспечивают чуть меньшим производством (production=10), чем леса и джунгли (при том же уровне food=5), зато дают золото (gold=5). Кроме того на них можно возводить еще и шахты. В смысле защиты и проходимости холмы приравнены к лесам (defense bonus=50 %, movement cost=2).

Горы (**mountains, desert mountains, polar mountains**) дают в 2 раза больше production (20), чем холмы, однако совсем не обеспечивают питанием (food=0). Золота они дают столько же (gold=5). На них так же можно строить шахты и дороги, но это строительство обходится очень дорого. Горы сильнее всего замедляют движение (movement cost=4) и дают существенный бонус (100 %) обороняющимся войскам.

Ближе к полярной зоне попадаются ледники (**glacier**) и тундры (**tundra**). Ледники – вообще бесполезные клеточки, так как не дают никаких ресурсов и на них ничего нельзя строить (движение по ним также затруднено: movement cost=3). Тундры дают все же food=5, и по ним можно прокладывать дороги (хотя и с трудом); movement cost=2.

В засушливых зонах попадаются пустыни (**desert**). Пустыни обеспечивают только минимальным уровнем производства (production=5), зато на них можно строить все: шахты, фермы, дороги (правда, строительство обходится недешево); movement cost=2.

В чересчур влажных зонах попадаются болота (**swamp**). Так же, как и пустыни, болота дают лишь производство (production=5), но на них можно строить только дороги. В отличие от пустынь, болота дают защитный бонус (50 %), и двигаться по ним труднее (movement cost=3).

Все перечисленные выше типы местности относятся к суше, и все их можно преобразовывать (terraform), так что даже «самые никчемные» (типа ледников) начинают давать больше ресурсов. Только для этого необходимо сделать сначала соответствующее открытие (например, для преобразования ледников необходимо знание advanced composites). Наличие рек заметно обогащает местность: если по клеточке проходит река, то местность получает дополнительно +5 food, +5 production и +5 gold. Река облегчает движение (movement cost=1/2). Морские клеточки тоже отличаются должным разнообразием, причем все они весьма богаты на ресурсы. Так что есть резон основывать города на побережье или рядом с ним. Перечислим морские клеточки.

Beach (взморье)
Food: 10
Production: 5
Gold: 5
Movement cost: 1

Shallow Water (мелководье)
Food: 10
Production: 10
Gold: 5
Movement cost: 1

Continental Shelf (континентальный шельф)
Food: 10
Production: 10
Gold: 5
Movement cost: 1

Trench (канава)
Food: 10
Production: 10
Gold: 5
Movement cost: 1

Deep Water (глубоководье)
Food: 5
Production: 15
Gold: 5
Movement cost: 1

Rift (трещина)
Food: 5
Production: 25
Gold: 5
Movement cost: 1

Volcano (вулкан)
Food: 5
Production: 45
Gold: 10
Movement cost: 1

На континентальном шельфе, в глубоководье, в трещинах и на вулканах можно строить что угодно: undersea mines (подводные шахты), nets (сети для ловли рыбы) undersea tunnel (подводные туннели для движения сухопутных юнитов). На взморье и мелководье можно только ставить сети и прокладывать подземные туннели. Заметьте, что подводные вулканы сами по себе дают очень много production, а с построением undersea mines превращаются в бесценные «источники производства».

Наконец, заметим, что в результате загрязнения окружающей среды любая клеточка может стать

«мертвой» (dead tile). Мертвая клеточка не дает вообще никаких ресурсов. Однако ее можно «реанимировать» (terraform), для чего вам потребуется знание conservation.

СТРОИТЕЛЬСТВО НА МЕСТНОСТИ

Возле городов можно возводить различные сооружения (шахты, фермы и пр.), увеличивающие добычу ресурсов. Но, в отличие от Civ, данной работой занимаются не сетлеры. В Civ: CtP возведение сооружений на местности стоит затрат единиц productions, вырабатываемых во всех городах. Эта графа расходов называется Public Work (общественные работы). Долю productions, идущую на Public Works, можно менять, щелкая по знакам плюс и минус рядом с PW (либо на панели CIV STATUS, либо на панели города – CIV).

Public Works собирается в «общий котел», размер которого растет от хода к ходу. Как только накопится требуемая сумма, можно начинать строительство.

С этой целью щелкните по кнопке 6. Появится панель Tile Improvement, на которой можно выбрать желаемое, щелкнув **левой кнопкой** мыши. Затем щелкните по нужной клеточке возле города. Строительство займет несколько ходов (от 2 до 4).

Обратите внимание, что панель Tile Improvements фактически состоит из четырех панелей: LAND – строительство на суше; SEA – строительство на море; SPACE – строительство в космосе; TERRA – преобразование местности (о чем поговорим чуть ниже), так что сначала надо выбрать нужный раздел. Если какая-то клеточка на панели затемнена, это означает, что для данного строительства еще не хватает Public Works.

Чтобы узнать требуемую сумму, можно просто навести курсор мыши на клеточку.

Ниже приводятся все возможные улучшения. В графе ***требуется*** указывается научное открытие, которое надо сделать, чтобы иметь возможность произвести данное улучшение. PW означает требуемое количество Public Work (может меняться в зависимости от типа местности).

Время – это число ходов, уходящее на постройку. Графа ***дает*** указывает на прирост ресурсов, даваемый данным улучшением (может меняться в зависимости от типа местности).

СУША

Farms
Требуется: Agriculture
PW: 200
Время: 2
Дает: +5 food

Advanced Farms
Требуется: Agricultural Revolution
PW: 500
Время: 2
Дает: +15 food

Hydroponic Farms
Требуется: Smart Materials
PW: 1400
Время: 2
Дает: +25 food

Mines
Требуется: Mining
PW: 300–400
Время: 2
Дает: +5–15 production,+5 gold

Advanced Mines
Требуется: Electricity
PW: 800–1000
Время: 2
Дает: +10–30 production, +5-10 gold

Mega Mines
Требуется: Robotics
PW: 1600–2200
Время: 2
Дает: +10–45 production, +5-15 gold

Roads
Требуется: Toolmaking
PW: 60–400
Время: 2–4
Дает: увеличивает в 3 раза скорость движения

Railroads
Требуется: Railroad
PW: 120–800
Время: 3–4
Дает: увеличивает в 5 раз скорость движения

Maglevs
Требуется: Superconductor
PW: 240–1600
Время: 4
Дает: увеличивает в 10 раз скорость движения

Radar Station
Требуется: Jet Propulsion
PW: 1000
Время: 4
Дает: засекает юниты в пределах 25 клеток

Listning Post
Требуется: Electrification
PW: 1000
Время: 4
Дает: «видимость» в пределах 8 клеток

Air Base
Требуется: Aerodynamics
PW: 1000
Время: 4
Заправляет самолеты топливом; служит базой для десантирования (paradrop) парашютистов (paratrooper);
«Видит» в пределах 2 клеток и засекает юниты на радаре в пределах 3 клеток.

Fortification
Требуется: Stone Working
PW: 1000
Время: 4
Дает: +150 % бонус к защите;
«видит» в пределах 2 клеток



МОРЕ

Nets
Требуется: Shipbuilding
PW: 200–400
Время: 2
Дает: +5–10 food

Fisheries
Требуется: Ocean Farming
PW: 500–900
Время: 2
Дает: +15–30 food

Advanced Fisheries
Требуется: Robotics
PW: 1400–2000
Время: 2
Дает: +25–50 food

Undersea Mines
Требуется: Sea Colony
PW: 400–600
Время: 2
Дает: +30–50 production, +5 gold





Advanced Undersea Mines
Требуется: Ultra-Pressure Machinery
PW: 1000–1400
Время: 2
Дает: +30–50 production, +10 gold

Mega Undersea Mines
Требуется: Future Sea 2
PW: 2200–2800
Время: 2
Дает: +90–150 production, +15 gold

Undersea Tunnels
Требуется: Sea Colonies
PW: 1200–2400
Время: 2–4
Позволяет сухопутным юнитам перемещаться под водой; увеличивает в 10 раз скорость передвижения. Если повреждается хотя бы один участок туннеля, то погибают все юниты, находящиеся в туннеле.

Sonar Buoy
Требуется: Mass Production
PW: 150
Время: 2
Засекает подводные лодки (но не Stealth Submarines).





КОСМОС

Food Pods
Требуется: Space Colonies
PW: 600
Время: 2
Дает: +20 food

Food Modules
Требуется: Asteroid Mining
PW: 1400
Время: 2
Дает: +40 food

Food Tanks
Требуется: Genetic Tailoring
PW: 2200
Время: 2
Дает: +60 food

Food Pods
Требуется: Space Colonies
PW: 600
Время: 2
Дает: +20 food

Assembly Bays
Требуется: Space Colonies
PW: 600
Время: 2
Дает: +30 production, +5 gold

Advanced Assembly Bays
Требуется: Asteroid Mining
PW: 1400
Время: 2
Дает: +60 production, +10 gold

Mega Assembly Bays
Требуется: Future Flight 2
PW: 2200
Время: 2
Дает: +90 production, +15 gold

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ МЕСТНОСТИ

По мере развития науки появляется возможность преобразовывать местность (например, сравнивать горы), делая ее более плодовитой на ресурсы или более отвечающей вашим требованиям. На преобразование местности расходуются единицы productions, идущие по статье Public Works. Здесь все точно так же, как и при *СТРОИТЕЛЬСТВЕ НА МЕСТНОСТИ*, поэтому подробности смотрите в предыдущем подразделе. Единственное отличие – на панели Tile Improvements надо щелкнуть по кнопке TERRA. Только учтите, что при преобразовании местности автоматически сносятся все сооружения, построенные там ранее (шахты, фермы и пр.).

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ РЕСУРСОВ

В Civ: CtP появилась возможность переводить production в gold или public work. Первая операция называется Capitalization и появляется с открытием Economics. Вторая называется Infrastructure и появляется с открытием Engineering. Перевод production осуществляется в каждом городе отдельно. Для этого надо сначала выбрать город, а затем в меню PRODUCTION – BUILD установить Capitalization или Infrastructure соответственно.

РАБЫ

В Civ: CtP появились рабы. В отличие от свободных жителей (citizens), рабам не надо платить жалование (wages), рабы довольствуются только половинным рационом питания. Однако рабов нельзя использовать в качестве специалистов. В рабов можно обращать граждан другой расы. Делают это специальные юниты – работорговцы (**slavers**). Работорговец с вероятностью в 100 % порабощает незащищенного сетлера. При нападениях на город шансы на успех у работорговца составляют 75 %; в случае же провала попытки работорговец раскрывается (и уничтожается) с вероятностью в 50 %. Если работорговец был в стеке с боевыми юнитами и его армия одержала победу, тогда часть побежденной армии может быть обращена в рабов. Рабы автоматически и мгновенно переправляются в ближайший город расы работорговца. Операция порабощения стоит 250 gold. Работорговец невидим для обычных юнитов. Засечь его могут только slavers, abolitionists, clerics, spies, cyber ninjas и infectors. Города с крепостными стенами (city walls) обладают стопроцентной защитой от работорговцев.

Система рабовладения фактически подходит к концу с наступлением Age of Reason. Начиная с этих пор, ни одна раса не может производить slavers и, следовательно, добывать рабов. В это время появляется другой юнит, аболиционист (**abolitionist**), который делает прямо противоположное – освобождает рабов. Аболиционист может атаковать любой город противника, в котором есть рабы. С вероятностью в 75 % он достигает успеха: 1 раб автоматически и мгновенно превращается в свободного жителя ближайшего города расы аболициониста; в случае провала аболиционист раскрывается с вероятностью в 50 %. Стоит эта операция 50 gold. Аболиционист также может провоцировать восстание рабов (с вероятностью в 100 %). Эта операция тоже требует денег; размер суммы зависит от количества рабов в городе, удаленности города от столицы и количества золота у атакованной расы. Аболициониста видят только те же юниты, которые видят работорговца (см. выше).

Чудо Света под названием Emancipation Act окончательно ставит точку на рабовладении. С построением этого Чуда Света все рабы (по всему миру) превращаются в свободных жителей. Этот акт вызывает восстание рабов во всех городах (где были рабы), кроме городов той расы, которая осуществила Emancipation Act.



HAPPINESS

Это показатель «счастья», то есть того, насколько люди довольны вашим правлением. «Счастье» оценивается по всему государству в целом и по каждому городу в отдельности. «Счастье» отображается цветной полоской HAPPINESS: для государства – на панели CIV STATUS (см. раздел *ГЛОБАЛЬНОЕ ПРАВЛЕНИЕ*) и в разделе CIV на Панели Города; для города – в разделе MAX на Панели Города.

Норма – это когда показатель «счастья» находится на отметке 74. Уменьшение этого показателя на каждый пункт увеличивает вероятность бунта (riot) на 10 %. (Например, при happiness=70 есть сорокапроцентная вероятность того, что в городе вспыхнет бунт). Бунтующий город не производит ничего (ни food, ни gold, ни production). Число городов, в которых может возникнуть бунт на следующем ходу, приводится в графе RIOT на панели CIV STATUS (и в разделе CIV на Панели Города).

Если happiness падает ниже 60, то в городе поднимается восстание (наверняка!). Мятежный город автоматически откалывается от вашей цивилизации и отходит от подчинения вам. Более того, мятеж – заразная «болезнь», а потому появляется вероятность того, что восстание поднимется и в соседних городах (даже если там happiness больше 60). Число городов, в которых произойдет восстание на следующем ходу, приводится в графе REV на панели CIV STATUS (и в разделе CIV на Панели Города). При высоком уровне «счастья» население города начинает расти вдвое быстрее. Такие города считаются «празднующими» (celebrateing). Число городов, в которых произойдет праздник на следующем ходу, приводится в графе CELEB на панели CIV STATUS.

В любом случае (даже если не происходит ни бунтов, ни восстаний) падение happiness отрицательно сказывается на вашей экономике, поскольку приводит к повышению уровня преступности (crime). Преступность приводит к потере некоторого количества food, gold и production. С преступностью можно бороться, строя Courthouse. Чудо Света под названием Chichen Itza полностью устраняет преступность.

На показатель happiness в первую очередь влияют уровни workday, wages и rations, которые вы можете выставлять по своему усмотрению (см. раздел *ГЛОБАЛЬНОЕ ПРАВЛЕНИЕ*). Кроме того, недовольство возрастает из-за других причин, описанных ниже.

Pollution – загрязнение окружающей среды. Можно понижать уровень загрязнения, строя соответствующие здания (типа Recycling Plant) и осуществляя глобальные проекты – Чудеса Света (типа Gaia Controller).

Overcrowding – перенаселенность. На каждом уровне сложности игры есть максимальный уровень населенности города. При превышении этого уровня в городе появляются недовольные. Сбивать overcrowding можно, строя здания типа Hospital. Чудо Света под названием Sensorium полностью устраняет недовольство, вызванное перенаселенностью.

Distance from Capital – удаленность от столицы. Чем дальше город удален от столицы, тем больше недовольство местных жителей. Строительство дорог (roads, railroads и maglevs) понижает это недовольство. Чудо Света под названием Confucius Academy полностью снимает недовольство, вызванное удаленностью от столицы.

War Discontent – недовольные войной, появляются из-за двух причин: 1) «родной» юнит находится за пределами города; 2) юнит уничтожен. Здание Movie Palace понижает недовольство, вызванное войной.

Too many cities – каждому типу правления соответствует некоторое максимальное количество городов, которыми можно эффективно управлять при данном способе правления. Если число городов превышает этот максимальный уровень, то появляются недовольные. Переход к более прогрессивным способам правления снимает эту проблему.

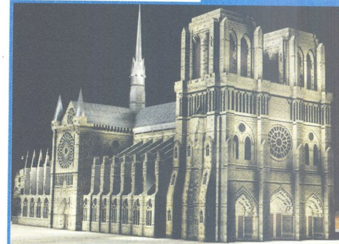
Некоторые специальные юниты (см. раздел *ЮНИТЫ*) могут совершать специальные атаки, понижая уровень happiness. Спецъюниты не видны для обычных боевых юнитов, поэтому для предупреждения спецатак полезно держать в городе тех юнитов, которые могут их обнаружить.

Имеется ряд зданий (Body Exchange, Cathedral, Coliseum, Drug Store, House of Freezing, Temple, Theater) и Чудес Света (Contraception, Hagia Sophia, Immunity Chip, Ramayana), которые самым непосредственным образом повышают happiness. Кроме того, можно переводить рабочих в разряд entertainers – это самая быстрая (хотя и временная) мера предупреждения и/или устранения бунтов. Наличие войск в городе также повышает happiness.

Узнать «баланс счастья» можно на Панели Города, выбрав раздел CITY и нажав на кнопку HAPPINESS.

ЗАГРЯЗНЕНИЕ

По мере роста городов увеличивается загрязнение окружающей среды (pollution). Загрязнение сразу же отражается на уровне «счастья» в городе, приводя к увеличению недовольства. Кроме того, чем выше уровень загрязнения, тем больше вероятность образования «мертвых клеток» (dead tiles), которые вообще не дают никаких ресурсов. Высокий уровень загрязнения может также приводить к глобальному потеплению климата планеты (global warming), в результате чего может повыситься уровень Мирового океана и затопить прибрежные клетки.



Следить за состоянием загрязненности можно по панели города, выбрав опции CITY – POLLUTION. К быстрому росту загрязнения приводит наличие в городе Airport, Beef Vat, Factory, Oil Refinery и Robotic Plant. Ряд сооружений, а именно: Eco-Transit, Fusion Plant, Nuclear Plant, Recycling Plant и Security Monitor, наоборот, улучшают экологическую ситуацию.



НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Быстрое развитие науки – залог успеха, так как по мере освоения передовых технологий вы получаете возможность совершенствовать города и прилегающие к



ним территории, производить все более мощные юниты, строить Чудеса Света и переходить к более эффективным способам правления.

Долю денег, идущих на научные исследования, можно менять, щелкая по кнопочкам со знаками плюс и минус рядом с надписью SCIENCE на панели CIV STATUS (вызывается через SCREENS – CIV) или CIV (в нижней части экрана). Однако эту долю нельзя поднять выше некоторого максимального уровня, определяемого типом общественного устройства (только при виртуальной демократии все 100 % можно пустить на науку).

Кроме того, увеличивать скорость проведения научных исследований можно еще несколькими путями:

1) Строить здания типа университета (к примеру, университет дает +50 % science в том городе, где он построен);

2) Переводить рабочих (в городах) в ученых (каждый ученый дает +10 science);

3) Строить Чудеса Света (например, Gutenberg's Bible дает +10 % science);

4) Обмениваться знаниями с другими странами (или требовать их у них). Подробности в разделе *ДИПЛОМАТИЯ*;

5) Красть научные достижения с помощью шпионов или кибер-ниндзя. Однако в случае провала это чревато ухудшением дипломатических отношений;

6) При завоевании вражеского города есть шанс, что вы получите неизвестное вам знание;

7) Некоторые руины могут давать знания. Кроме того, в руинах вы можете найти какой-нибудь юнит, который присоединиться к вам; поселение, которое станет вашим; некоторое количество золота; или наткнуться на варваров, с которыми надо будет сражаться; возможен и «нулевой» исход, когда ничего не произойдет.

По мере продвижения по дереву научных исследований меняется «цена» научных открытий, когда человечество вступает в новую эру развития науки. Например, с открытием Alchemy, Classical Education, Engineering и Banking (когда сделаны **все** эти открытия) наступает эра Ренессанса. При этом «цена» исследований увеличивается до 500, то есть, чтобы сделать очередное открытие, ваше государство должно накопить 500 science (денег, идущих на развитие науки).

Эры развития науки:

Ancient Age: цена – от 20 до 135;

Renaissance Age: цена – 780; наступает с открытием Alchemy, Classical Education, Engineering и Banking;

Modern Age: цена – 9375; наступает с открытием Age of Reason, Railroad, Medicine, Ocean Farming и Cannon Making;

Genetic Age: цена – 35155; наступает с открытием Genetics, Robotics и Space Flight;

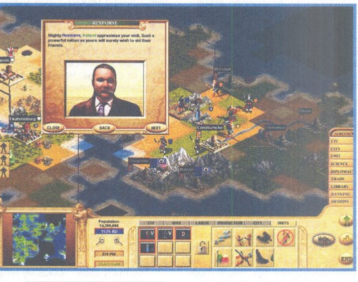
Diamond Age: цена – 50000; наступает с открытием Wormholes, Neural Interface и Arcologies.

ACTION – действие.

Более конкретно: вы можете потребовать прекратить пиратство (STOP PIRACY), уменьшить загрязнение (REDUCE POLLUTION), вывести войска с вашей территории (STOP TRESPASS), прекратить торговать с какой-либо расой (STOP TRADE WITH) или напасть на какую-либо расу (ATTACK ENEMY).

Конечно, имеет смысл что-либо требовать только у расы, которая заведомо слабее вашей.

Иначе вы рискуете очень сильно подпортить дипломатические отношения с серьезным соперником.



ДИПЛОМАТИЯ

Для ведения переговоров с любой расой необходимо сначала установить с ней контакт (контакт считается установленным, если любой ваш юнит встал на клетку, соседнюю с юнитом или городом данной расы).

После этого данная раса появляется на панели DIPLOMACY (вызывается через SCREENS). Для ведения переговоров необходимо отметить расу щелчком **левой кнопки** мыши, а затем нажать на кнопку SEND EMISSARY. После этого вам становятся доступными различные действия.

MAKE A DEMAND – потребовать что-либо. В качестве требования могут выступать:

GOLD – деньги;

MAP – участок карты, не известный вам, но разведанный данной нацией;

ADVANCE – научное достижение (необходимо наличие посольства);

OFFER AN EXCHANGE – предложить обмен.

Обменивать можно:

MAPS – открытые участки карты мира;

ADVANCES – научные достижения (необходимо наличие посольства).

OFFER AN GIFT – предложить подарок. По сути, это попытка задобрить более могущественную расу. Таким путем вы вряд ли остановите агрессора, но можете получить время на подготовку к войне. В качестве подарка могут выступать:

GOLD – золото;

ADVANCES – научные достижения;

MAP – известный вам участок карты.

SUGGEST A TREATY – предложить договор. Договоры могут быть такими:

PEACE TREATY – мирный договор сроком на 10 ходов. Подписавшие договор стороны обязуются не нападать друг на друга. Нарушитель договора теряет престиж на

международной арене (чем меньше ваш престиж, тем вам труднее договориться с какой-либо расой);

ALLIANCE – альянс. Это более тесная форма мирного договора – «договор навеки о нерушимой дружбе». Нарушитель альянса резко теряет престиж в глазах общественности;

ECO PACT – экологический пакт. Это договор о сотрудничестве в области экологии. Его действие продолжается до тех пор, пока не исчезнет глобальное загрязнение (global pollution). На время действия экологического пакта автоматически наступает перемирие между подписавшими пакт сторонами. Между расами, которые достигли соглашения хотя бы по одному вопросу из пунктов DEMAND, EXCHANGE или OFFER, автоматически устанавливается перемирие (peace treaty) на 5 ходов.



Чтобы иметь возможность требовать научные достижения (advances) или обмениваться ими, необходимо сначала открыть посольство (embassy). Делается это с помощью дипломатов (**diplomats**). С этой целью надо подвести дипломата к любому городу нужной расы, а затем щелкнуть **левой кнопкой** мыши сначала по иконке Establish Embassy (на панели дипломата), а затем по городу.

Дипломат может также шпионить (щелчок по кнопке spy, а затем – по городу). Его шансы на успех составляют 75 %. В этом случае вы получаете доступ к важнейшей информации, касающейся чужого города: сколько и каких юнитов находится в городе, где и что добывается, уровень «счастья» и пр. В случае же провала шпионской акции дипломат автоматически раскрывается и уничтожается.

Более совершенно шпионскую операцию выполняют шпионы (**spy**) и киберниндзя (**cyber ninjas**). Хотя шансы на успех у них одинаковы (75 %), в случае провала шпионы раскрываются с вероятностью в 50 %, а киберниндзя – с вероятностью в 25 %.

Шпионы и киберниндзя могут также:

Steal advance – красть научные достижения. Шансы на успех – 50 %; вероятность раскрытия в случае провала – 50 % и 25 % соответственно. Можно указывать, какое конкретно достижение вы хотите выкрасть, однако шансы на успех при этом понижаются. Данная операция стоит 2000 gold;

Incite an uprising – спровоцировать революцию во вражеском городе. Шансы на успех – 25 %; вероятность раскрытия в случае провала – 50 % и 25 % соответственно. На эту операцию также требуются деньги; конкретный размер суммы зависит от удаленности города от своей столицы и состояния казны атакованной расы;

Planting a nuke – навести ядерный удар. В этом случае уничтожаются все юниты в соседних клетках (включая наводчика), а также большая часть населения атакованного города. Шансы на успех – 25 %; вероятность раскрытия в случае провала – 50 % и 25 % соответственно.

ТОРГОВЛЯ

Если вы посмотрите на карту, то увидите, что на некоторых клеточках попадаются бонусы – изображения зверушек, цветов и прочего. Эти бонусы называются товарами (goods). Их 17 видов: alligator (крокодил), beaver (бобр), caribou (олень), coffee (кофе), crab (краб), diamonds (изумруды), elephant (слон), giant squid (осьминог), grapes (виноград), jade (нефрит), oil (нефть), pearls (жемчуг), popies (мак), rubies (рубины), sugar (сахар), tobacco (табак) и whale (кит).

Каждый товар-бонус дает дополнительно 10 gold, если на клеточке с его изображением работает рабочий из города. Однако из товаров можно извлекать большую прибыль, если сосредотачивать одноименные товары в одном городе (тем самым создается монополия товара). Второй одноименный товар дает 20 gold, третий – 30 gold, четвертый – 40 gold, пятый – 50 gold. Например, если в двух разных городах добываются изумруды, принося вашему государству 10+10=20 gold, то, переправив изумруды в один город, вы будете получать уже 10+20=30 gold (и так далее: чем больше одноименных товаров, тем больше выгоды).



Переправляются товары из города в город с помощью торговых маршрутов (trade routes). Каждый город может иметь не более 4 выходящих (товары идут из города) и 4 входящих (товары идут в город) маршрутов. Для установления 1 торгового маршрута необходимо произвести в любом городе 1 караван (караваны становятся доступными с открытием trade). Затем надо вызвать панель ТОРГОВЛИ (через SCREENS – TRADE). Далее надо нажать на кнопку SEND (сразу под надписью DOMESTIC). На сменившейся панели надо указать тип товара и щелкнуть по кнопке NEXT.



На следующей панели вам останется только указать, из какого города (FROM) и в какой город (TO) вы собираетесь переправлять товар, и щелкнуть по кнопке SEND. Тем самым торговый маршрут будет установлен (вам не нужно управлять юнитом под названием «караван» и «вручную» транспортировать его из города в город, как это было в Civ II). Выгода от проложенного маршрута указывается в колонке PROFIT. Следите также за текстом в верхней части панели – там ваш торговый советник будет предлагать самые выгодные сделки.

Просмотреть весь список имеющихся у вас торговых маршрутов можно через ту же панель ТОРГОВЛИ. Вызвав ее, надо щелкнуть по кнопке REVIEW TRADE. Далее вы сможете отменить (break route) или восстановить (reset route) любой маршрут.

Торговые маршруты отмечаются на карте синей линией. Торговые маршруты специально не охраняются, так что любой военный юнит противника может встать на клеточку, по которой проходит маршрут, и разрушить его. При этом разграблении он может получить +30 gold (но не всегда).

Заниматься куплей/продажей товаров можно и на внешнем рынке. Продавать товар имеет смысл в том случае, если в вашем государстве он добывается только на 1–2 клеточках. Пусть, к примеру, вы добываете мак на 1 клеточке, получая за это 10 gold. Вы можете выйти на внешний рынок и сами назначить цену своему маку (скажем, 20 gold). Тогда, если какое-то государство добывает много мака, то ему может оказаться выгодным скупать у вас мак по такой цене. Разумеется, вы тоже можете скупать товары, поставляемые на внешний рынок. Выход на внешний рынок осуществляет с помощью все той же панели ТОРГОВЛИ, войдя на которую, надо щелкнуть сначала по кнопке BUY или SELL, а затем указать тип товара (и назначить цену, если вы продаете). Затем надо будет подождать один или несколько ходов. Если на ваше предложение сыщется партнер, то будет установлен такой же торговый маршрут, как и описанный выше. Только этот маршрут будет считаться «иностранным». Еще одно отличие – если вы продавали товар, то с вашей стороны потребуется караван для установления соответствующего торгового маршрута. Однако караван нужен, если вы сделали предложение о покупке (buy).

ЗДАНИЯ

Здания или сооружения (improvements) – это строения, приносящие выгоду только тому городу, который их построил. Например, зернохранилище (Granary) дает городу половину запаса пищи (food), необходимого для его дальнейшего роста, и, как следствие, город растет быстрее. Иногда здания разрушаются в ходе атак на город обычных боевых юнитов. Здания также могут быть разрушены в ходе nano-attack экотеррористов (ecoterrorist). В случае удачи такая атака разрушает все здания и Чудеса Света, построенные в городе. Здания можно продавать (нажмите на кнопочку SELL, предварительно выбрав здание).

После продажи вы получите некоторое количество золота – примерно половину стоимости здания. Эффекты зданий складываются. Например, если у вас есть Factory, дающая +50 % production, и вы построите Incubation Centre, дающий +25 % production, то в результате производство в городе возрастет на 75 %. Здания необходимо поддерживать – выплачивать в начале каждого хода стоимость поддержки (maintenance cost) в золоте. В отличие от Civilization II, поддержка зданий в CtP выплачивается из общей казны (а не из казны города). Ниже приводится перечень всех зданий.

Academy
Цена: 540
Поддержка: 4
Дает: +50 % science, +1/2 science на каждого жителя

Airport
Цена: 2500
Поддержка: 20
Дает: +50 % gold, +100 % pollution

Aqua-Filter
Цена: 8000
Поддержка: 5
Дает: -5 overcrowding

Aqueduct
Цена: 405
Поддержка: 3
Дает: +20 % food, -2 overcrowding

Arcologies
Цена: 5000
Поддержка: 15
Дает: -4 overcrowding

Bank
Цена: 1125
Поддержка: 10
Дает: +50 %, позволяет переводить рабочих в разряд торговцев (merchants)

Beef Vat
Цена: 3000
Поддержка: 3
Предохраняет город от голодания, гарантируя +5 food городу при любых условиях.

Bio Memory Chip
Цена: 2800
Поддержка: 5
Дает: +50 % science, +1 science на каждого жителя

Body Exchange
Цена: 10000
Поддержка: 50
Дает: +3 happiness

Capitol
Цена: 405
Поддержка: 0
Город становится столицей; любое государство может иметь не более 1 столицы. При строительстве capitol в другом городе новая столица перемещается туда (старая capitol автоматически уничтожается)

Cathedral
Цена: 2475
Поддержка: 10
Дает: +3 happiness (исключения: +1 при коммунизме, +5 при теократии)

City Clock
Цена: 1620
Поддержка: 5
Дает: +1 gold на каждого жителя

Coliseum
Цена: 1035
Поддержка: 8
Дает: +2 happiness

Computer Centre
Цена: 2400
Поддержка: 24
Дает: +50 % science, +1/2 science на каждого жителя

Drug Store
Цена: 3000
Поддержка: 10
Дает: +3 happiness, +25 % production

Eco-Transit
Цена: 3500
Поддержка: 15
Дает: -200 % pollution

Factory
Цена: 2025
Поддержка: 20

Дает: +50 % production, +100 % pollution, возможность переводить рабочих в разряд labourers

Forcefield
Цена: 6000
Поддержка: 30
Дает: +12 defence

Fusion Plant
Цена: 10000
Поддержка: 30
Дает: +50 % production, -100 % pollution

Granary
Цена: 540
Поддержка: 1
Городу требуется на 50 % меньше food для дальнейшего роста.

Hospital
Цена: 2250
Поддержка: 10
Дает: -3 overcrowding

House of Freezing
Цена: 5000
Поддержка: 25
Дает: +50 % gold, +5 happiness при теократии

Incubation Centre
Цена: 2500
Поддержка: 25
Дает: +25 % production

Marketplace
Цена: 675
Поддержка: 5
Дает: +50 % gold, позволяет переводить рабочих в разряд торговцев (merchants)

Micro Defence
Цена: 3500
Поддержка: 15
Дает: защищает город от nano-attacks

Mill
Цена: 1125
Поддержка: 10
Дает: +50 % production

Mind Controller
Цена: 10000
Поддержка: 50
Устраняет недовольство, защищает от slavery (угон в рабство), с вероятностью в 50 % защищает от conversion

Movie Palace
Цена: 1500
Поддержка: 10
Уменьшает на 50 % недовольство, вызванное ведущейся войной (war discontent)

Nantie Factory
Цена: 4000
Поддержка: 30
Уменьшает стоимость покупки зданий (Rush Buy) – 1 gold за 1 production

Nuclear Plant
Цена: 5500
Поддержка: 45
Дает: +50 % production, -50 % pollution

Oil Refinery
Цена: 3500
Поддержка: 20
Дает: +50 % production, +200 % pollution

Publishing House
Цена: 540
Поддержка: 6
Дает: +25 % science, +1/2 science на каждого жителя

Rail Launcher
Цена: 6000
Поддержка: 15
Запускает юниты в космическое пространство

Recycling Plant
Цена: 3000
Поддержка: 5
Дает: -200 % pollution, уменьшает загрязнение на мировом уровне (worldwide pollution)

Robotic Plant
Цена: 4500
Поддержка: 45
Дает: +50 % production, +100 % pollution

SDI
Цена: 5000
Поддержка: 10
Защищает город от ядерных ударов

Security Monitor
Цена: 4000
Поддержка: 10
Дает: +25 % production, -50 % crime, -100 % pollution

Television
Цена: 3000
Поддержка: 50
Дает: +5 gold на каждого жителя

Temple
Цена: 270
Поддержка: 2
Дает: +2 happiness

Theatre
Цена: 495
Поддержка: 1
Дает: +1 happiness, удваивает эффект от entertainres

University
Цена: 1350
Поддержка: 12
Дает: +50 % science

ПРИМЕЧАНИЕ: здания Academy, Airport, Aqueduct, City Clock, City Wall, Coliseum, Courthouse, Granary, Marketplace, Mill, Publishing House, Temple и Theatre можно строить только на суше (в городах); здания Oil Refinery, Rail Launcher и SDI можно строить на суше и на море, а Nanite Factory – только в космических колониях.

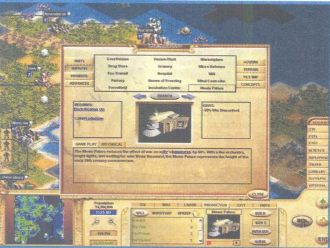
ЮНИТЫ

За каждый произведенный юнит следует платить единицами production, которые идут на его содержание (support cost). Эта плата осуществляется автоматически в начале каждого хода. Если плата за юниты превышает суммарное производство production вашего государства, тогда часть юнитов будет автоматически расформирована (начиная с самых дорогих). Следует отметить, что, в отличие от Civilization, юниты не «приписываются» к городу, который их произвел. Как следствие, средства на содержание юнитов идут из «общего котла» production.



В Civ: CtP стоимость содержания разная для разных юнитов: чем «круче» юнит, тем больше и цена (например, содержание мушкетера обходится в 4 раза дороже, чем лучника). Кроме того, стоимость содержания меняется в зависимости от состояния боеготовности (military readiness), которую вы можете менять сами. Для этого надо вы-

звать панель ЮНИТОВ (через SCREENS – UNIT). В правой части этой панели, под надписью MILITARY READINESS, имеется рычажок, который можно двигать вправо-влево. Чем правее находится рычажок, тем выше боеготовность и тем больше productions надо платить на содержание юнитов (суммарная цена указывается чуть ниже, в графе military support cost; в процентном выражении – в графе production percentage). Состояние боеготовности прямо отражается на здоровье юнитов: чем выше боеготовность, тем больше хит-поинтов они имеют. Минимум здоровья (в состоянии Stand down) составляет 75 % от максимума (в состоянии at war).





Рычажок Military Radiness очень удобен: можно понизить боеготовность юнитов до минимальной в мирное время и «поставить всех под ружье», как только начнет назревать военный конфликт. Только учтите, что боеготовность увеличивается плавно (за 10 ходов от stand down до at war), даже если вы сразу же отведете рычажок в крайнее правое положение.

Некоторые юниты относятся к разряду special force (специальных сил) – они всегда находятся в состоянии максимальной боеготовности.

Юниты можно укреплять (команда fortification). Защита укрепленного юнита повышается на 50 %, но юнит не может двигаться в таком состоянии. Эффект fortification сказывается только через ход после отдачи соответствующей команды. Укреплять можно только боевые юниты.

Юниты можно объединять в стеки (до 9 юнитов) и двигать ими как одним отрядом.

Юниты можно расформировывать (disband unit). Это полезно в том случае, если вы не хотите больше содержать явно хилые юниты. Кроме того, если вы расформируете юнит в тот момент, когда он находится в городе, то получите половину production, затраченную на его производство.

Всего в игре 65 различных типов юнитов. Каждый юнит характеризуется следующими параметрами: Assault – боевая сила (в рукопашном бою), Range – сила выстрела, Defense – защита, Vision – дальность видения, Movement Points – запас хода, Support – стоимость содержания (при максимальной боеготовности). Некоторые юниты обладают способностью bombarding (бомбардировка). Бомбардировка выгодна тем, что ведется безнаказанно по цели, не обладающей свойством anti-bombarding (если нет юнитов, способных ответить огнем на бомбардировку). При бомбардировке города могут терять единицу population за выстрел. Подробные характеристики всех юнитов можно найти в LIBRARY (вызывается через SCREENS), в разделе UNITS. Ниже мы остановимся только на основных особенностях юнитов.

СУХОПУТНЫЕ ЮНИТЫ

Warrior, Phalanx, Pikeman, Legion, Cavalry, Knight, Samurai, Fascist, Machine Gunner, Plasmatica ничем особым не выделяются.

Archer, Mounted Archer, Musketeur, Tank, Fusion Tank – стреляющие юниты.

Cannon, Artillery, War Walker, Leviathan – стреляющие юниты со способностью bombarding.

Mobile SAM автоматически обстреливает самолеты, оказавшиеся в радиусе ее действия (12 клеток!). Mariners могут атаковать города прямо с транспортных средств. Парашютисты (Paratroopers) могут забрасываться на расстояния до 20 клеток от города или авиабазы.

Самыми «крутыми» являются Leviathan и War Walker.

Leviathan – это, по сути, автономная крепость с assault=40 и defense=40. Может устраивать бомбардировки на расстояния до 40 (!) клеток и автоматически открывает огонь по воздушным и космическим целям, оказавшимся в радиусе ее действия. Единственный минус Leviathan'а – низкая мобильность: movement points=1.

Робот War Walker примерно в 3 раза слабее Leviathan'а (assault=12, defense=13) и стреляет на меньшие дистанции (range=24), зато гораздо мобильнее: movement points=5.

МОРСКИЕ ЮНИТЫ

Самое простейшее судно – трирема (Trireme) – может плавать только вдоль побережья и перевозить максимум 2 юнита. Fire Trireme чуть посильнее обычной триремы (поскольку обладает range attack), но может перевозить только 1 юнит. Longship уже может выходить в открытое море, но перевозит тоже не более 2 юнитов.

С Ship of the Line уже стоит считаться как с серьезным кораблем, поскольку он может бомбардировать море и сушу и перевозить до 3 юнитов. С открытием стали (steel) его вытесняет Battlecruiser – но только по огневой мощи, поскольку Battlecruiser не может перевозить юниты. Здесь функции кораблей разделяются, появляется чисто транспортный корабль Troop Ship, который может перевозить до 5 юнитов, но совершенно беззащитен (Assault=0).

Destroyer – это эффективное средство борьбы с подводными лодками, а усовершенствованный вариант (Plasma Destroyer) может также безнаказанно бомбардировать другие корабли.

Подводные лодки (Submarines) ценны тем, что могут устраивать внезапные атаки – их видят только сонары, Destroyers (включая Plasma), другие субмарины (включая Stealth), Spy Planes и Crawlers. Submarines могут также нести ядерное оружие – 2 Nukes. Stealth Submarines могут засечь только Plasma Destroyers, Crowlers, Stealth Subs, и они могут нести 4 ядерных заряда. Crawler также передвигается под водой и поэтому не виден для обычных юнитов. Но Crawler – это сугубо транспортное средство: может перевозить 5 сухопутных юнитов, не обладая никаким вооружением (Assault=0).

Основное назначение авианосца (Aircraft Carrier) – дозаправлять самолеты (Fighters, Interceptors, Space Fighters). Однако при случае он сам может постоять за себя (assault=8, range=8, defense=8).

ВОЗДУШНЫЕ ЮНИТЫ

Каждый воздушный юнит снабжается ограниченным запасом топлива, которого хватает только на несколько ходов. Это число ходов указывается в характеристике fuel. Например, у истребителя

fuel=3 turns, и это означает, что истребитель обязательно должен дозаправиться не позднее, чем к концу третьего хода. Все воздушные юниты дозаправляются в городах и на авиабазах (airbase), а Fighter, Interceptor и Space Fighter могут также дозаправляться на авианосцах.

Fighter и Interceptor относятся к классу истребителей. Interceptor чуть посильнее Fighter'а, однако топлива у него хватает только на 2 хода (у Fighter'а – на 3). Кроме того, Interceptor автоматически открывает огонь по всем вражеским самолетам, оказавшимся в зоне его стрельбы (range=12).

Бомбардировщики Bomber и Stealth Bomber могут нести на борту ядерные заряды (nukes). Обладают приличным запасом топлива (fuel=5) и запасом хода (movement points=10). Кроме того, Stealth Bomber невидим для обычных юнитов (его могут засечь только юниты со свойством stealth). Существенный минус бомбардировщиков – не могут атаковать воздушные цели.

Самолет-шпион (Spy Plane) – прекрасное средство для разведки, поскольку видит на расстоянии в 5 клеточек, запаса топлива ему хватает на 10 ходов, а за каждый ход он покрывает расстояние в 30 клеток. Единственный его минус – отсутствие всякого вооружения.

КОСМИЧЕСКИЕ ЮНИТЫ

Космический бомбардировщик (Space Bomber) атакует прямо с орбиты, и хотя сила его удара невелика (assault=6), но дальность действия огромная (range=50).

Космический истребитель (Space Fighter) может атаковать воздушные цели прямо из космоса. В этом случае его удары остаются безответными.

Space Plane – это космический челнок, который может доставлять на орбиту до 5 юнитов. Не обладает оружием, как и всякое транспортное средство. Запас топлива – 2 хода.

Фантом (Phantom) невидим для всех юнитов, и в этом его сила. Становится видимым лишь тогда, когда сам ввязывается в сражение. Сочетание невидимости с assault=40 делает его прекрасным средством для нанесения внезапных мощных ударов. Но когда фантом раскрыт, его не так уж трудно уничтожить (defense=10).

Star Cruiser – самый мощный космический юнит (assault=30, range=30, defense=20), обладающий к тому же приличной маневренностью (movement points=5). Имеет способность bombarding.

Storm Marine и Swarm – единственные пехотинцы, способные воевать в открытом космосе. С равным успехом они могут также воевать на суше и на море. Storm Marine и Swarm могут атаковать города/колонии прямо с транспортного средства (не высаживаясь предварительно). Swarm может сбрасываться на землю прямо из космоса, но подняться назад самостоятельно уже не может.

ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ

С открытием квантовой физики (quantum physics) вы получаете возможность строить ядерные ракеты (Nukes). Ядерные ракеты обладают сокрушительным ударом (assault=100) и уничтожают не только цель, но и все вокруг нее. Но и строительство nukes «влетает в копеечку»: 4000 production. Ракеты могут пускаться из городов или с борта субмарин (Submarine, Stealth Submarine) и бомбардировщиков (Bomber, Stealth Bomber). Радиус действия ракет – средний: movement points=10.

В городах и морских колониях можно строить SDI, которые автоматически сшибают nukes на подлете к городу.

С построением Чуда Света под названием Nantie Difuser полностью уничтожаются все ядерные заряды во всем мире.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЮНИТЫ

В игре имеется ряд необычных юнитов, которые могут выполнять особые миссии во вражеских городах. Все эти юниты безоружны (кроме экотеррориста) в обычном смысле (assault=0), зато невидимы для обычных военных юнитов (их могут раскрыть только аналогичные спецъюниты). О части таких юнитов (slaver, abolitionist, diplomat, spy, cyber ninjas) мы уже говорили в разделах *РАБЫ* и *ДИПЛОМАТИЯ*. Теперь опишем остальных.

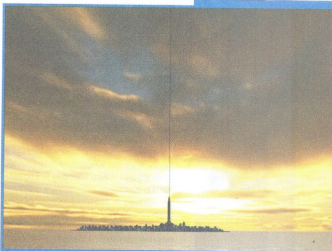
Клирик (**cleric**) появляется только в теократическом обществе (чтобы иметь возможность производить клириков, ваше правительство должно быть Theocracy). Клирик – религиозный юнит, устраивающий «промывание мозгов» иноверцам. Он может выполнять следующие спецоперации:

Convert cities – «обращение городов в свою веру». Эта операция стоит 100 gold. Шансы на успех – 75 %. В случае провала клирик будет разоблачен и уничтожен с вероятностью в 50 %. В случае успеха обращенный город передает вам 20 % добычи золота каждый ход. Кроме того, в обращенном городе резко повышается недовольство, если его нация начинает воевать с вами. Однако обращенный город еще можно реформировать (reform city). Сделать это может любой боевой юнит. Правда, эта операция стоит 1000 gold и понижает happiness на 5 единиц;

Sell Indulgences – «отпущение грехов». Эта операция не требует затрат и всегда успешна. Вы получаете от города 3 gold, и при этом уровень его happiness повышается на 2 единицы (на 1 ход). Если город уже был обращен (converted city), то вы получите 5 gold и повысите его happiness на 4 единицы;

Soothsays – «мрачные предсказания». Эта операция требует 500 gold и всегда успешна. Понижает уровень happiness в городе на 5 единиц сроком на 1 ход.





Телевангелист (**televangelist**) сменяет клирика в современную эпоху (и появляется тоже только в теократическом обществе). Телевангелист проводит те же операции, что и клирик, только с обращением городов справляется более успешно.

Вероятность того, что телевангелист будет схвачен после провала convert city, уменьшается до 25 %. В случае же успеха телевангелист будет «перекачивать» из города 40 % gold, если в этом городе есть телевидение (TV).

С открытием демократии (democracy) появляется возможность производить судей (**lawyers**). Судьям доступны следующие операции:





File injuction – «судебное постановление»: останавливает производство в городе на 1 ход. Операция стоит 300 gold и всегда успешна;

Sue – «преследование в судебном порядке»: уничтожает любой trade unit (Lawyer, Corporate Branche, Subneural Ad, Televangelist). Операция стоит 500 gold и всегда успешна.

Lawyer также прекращает действие **franchise** в городе (подробности ниже).

Юнит под названием **Corporate Branch** может осуществлять операцию **franchise**. Эта операция стоит 250 gold. Шансы на успех – 75 %. В случае успеха вам передается 50 % production города каждый ход.

Subneural Ad сменяет Corporate Branch с наступлением Diamond Age. Помимо операции **franchise** он может делать **advertise** – порождать острое желание к несуществующим пока продуктам и тем самым понижать уровень happiness в городе на 5 единиц. Эта операция стоит 500 gold.

Infector может заражать города специальной чумой (**infect city**) и тем самым понижать уровень happiness в городе на 5 единиц. Шансы на успех данной операции – 75 %. В случае провала Infector неминуемо разоблачается и уничтожается. Все города, торгующие с инфицированным городом, сами имеют шанс заразиться на следующем ходу с вероятностью в 30 %. Имеются еще два экологических юнита – **Eco Ranger** и **Ecoterrorist**, которые становятся доступны только в экотопическом обществе (способ правления – Ecotopia). Кроме того, для производства Eco Ranger'а необходимо сначала построить Чудо Света под названием The Edem Project.

Eco Ranger уничтожает город и все юниты и постройки на местности (шахты, дороги и пр.) в радиусе 2 клеточек, но при этом уничтожается и сам. В отличие от ядерного оружия, не приводит ни к какому загрязнению окружающей среды, напротив, переводит природу к ее «дикому» состоянию (на этом и основан его принцип действия).

Ecoterrorist может совершать два вида атак:

Conduct hits – понижает happiness на 5 единиц сроком на 2 хода. Атака всегда достигает успеха и не требует денежных затрат;

Nano-attacks – разрушает все здания и сооружения (improvements) в городе. Эта операция стоит 4000 gold. Шансы на успех – 25 %. В случае провала экотеррорист будет разоблачен и уничтожен с вероятностью в 25 %. Все города, торгующие с атакованным городом, с вероятностью в 20 % подвергнутся nano-attack на следующем ходу.

В городах и колониях можно строить некоторые сооружения, которые частично или полностью препятствуют некоторым видам спецатак:

Micro Defense – полностью защищает от **nano-attack** и **infest city**;

Mind Control – с вероятностью в 50 % предотвращает **convert city** и полностью защищает от **slavery**;

City Walls – полностью защищает от **slavery**;

Чудо Света под названием **Gutenberg Bible** дает полный иммунитет от **convert city**.

После проведения спецатаки (удачной или неудачной) жители города становятся обеспокоенными. Это означает, что успешность второй спецатаки (пусть даже юнитом другого типа) понижается вдвое.

СРАЖЕНИЯ

Экран сражения появляется, если сталкиваются два стека враждующих юнитов (хотя бы в одном стеке должно быть больше одного юнита). Вы никак не можете управлять действиями юнитов на поле боя, а можете только следить за фазами сражения.

С левой стороны экрана показывается атакующая армия, с правой стороны – защищающаяся. Чуть выше показываются все бонусы защитников: terrain bonus – защитные свойства местности; city bonus – если защитники находятся в городе, то получают бонус от защитных сооружений типа крепостной стены; fort bonus – если защитники находятся в форте; fortification bonus – бонус от операции fortification.

Каждая армия выстраивается в три ряда. В первом ряду располагаются юниты с наивысшими показателями Assault/Defense и не умеющие стрелять. В этом ряду может быть не более 5 юнитов. Следующий ряд содержит самых лучших стрелков (с наибольшей характеристикой Range) и тех бойцов, которые не уместились в первом ряду. Во втором ряду тоже может быть не более 5 юнитов (но юнит ставится во второй ряд лишь тогда, когда в первом ряду есть прикрывающий его боец). Третий ряд зарезервирован для небоевых юнитов типа Slaver, Settler и пр.

Сражение происходит в 3 фазы. На первой фазе юниты из второго ряда обстреливают противников в первом ряду. Вторая фаза – фаза рукопашного боя, на которой вступают в схватку юниты из первых рядов. Рукопашный бой длится до тех пор, пока один из рядов не будет уничтожен. После этого наступает третья фаза – фаза перегруппировки, когда часть юнитов перемещается из второго ряда в первый. Затем весь цикл повторяется до полного уничтожения одной из армий.

Выиграв сражение, юнит может приобрести статус ветерана. В этом случае его показатель Assault увеличивается на 50 %. На статус



ветерана указывает буква V на иконке юнита. В ходе сражения юнит может быть ранен. Раненый юнит может лечиться. Для этого он должен не двигаться несколько ходов (до полного выздоровления). Лечение идет быстрее в городах, чем на открытой местности.

ЧУДЕСА СВЕТА

По мере развития науки вы получаете возможность строить Чудеса Света. Чудеса Света, в отличие от зданий, оказывают глобальный эффект на всю вашу цивилизацию, а потому и их строительство обходится существенно дороже. Чудо Света – «штучный экземпляр», то есть его можно строить только один раз: как только его построила какая-нибудь одна раса, так все конкуренты автоматически лишаются такой возможности. Кроме того, часть Чудес Света устаревает (то есть перестает действовать) с достижением того или иного научного открытия. Если город с построенным Чудом Света захвачен противником, то к нему переходят и все выгоды, даваемые этим Чудом Света.

Перечислим Чудеса Света.

(В графе ***Требуется*** указывается научное открытие, которое надо сделать, чтобы иметь возможность строить данное Чудо; графа ***Устаревает*** указывает на научное достижение, после которого Чудо теряет свою силу.)

Labirinth
Требуется: Shipbuilding
Цена: 2160
Устаревает: Age of Reason
Дает free trade routs (не требуются караваны для установления торговых маршрутов)

Ramayama
Требуется: Religion
Цена: 2160
Устаревает: Age of Reason
Дает +3 happiness всем городам вашего государства

Spinx
Требуется: Stone Working
Цена: 2160
Устаревает: Age of Reason
Стоимость поддержания юнитов уменьшается на 75 %

Stonehenge
Требуется: Astronomy
Цена: 2160
Устаревает: Age of Reason
Дает +25 % food всем городам вашего государства.

Forbidden City
Требуется: Engineering
Цена: 2160
Устаревает: Age of Reason
Препятствует развязыванию войны с вами. Закрывает иностранные посольства, мешая заграничным дипломатам получать информацию о вашем государстве

Philosopher's Stone
Требуется: Alchemy
Цена: 2880
Устаревает: Age of Reason
Открывает ваши посольства во всех странах

Confucius Academy
Требуется: Bureaucracy
Цена: 2160
Устаревает: Mass Production
Устраняет недовольство (unhappiness), вызванное удаленностью городов от столицы

Chichen Itza
Требуется: Jurisprudence
Цена: 2160
Устаревает: Mass Production
Устраняет преступность во всех городах вашего государства

Guttenberg's Bible
Требуется: Printing Press
Цена: 2880
Устаревает: Mass Production
Дает +10 % science. Делает все города невосприимчивыми к conversion

Hagia Sophia
Требуется: Theocracy
Цена: 3240
Устаревает: Mass Production
Дает +100 % gold от обращенных городов (converted cities). Удваивает эффект temples и cathedrals

East India Company
Требуется: Ocean Farming
Цена: 4320
Устаревает: Mass Production
Дает +5 gold к каждому заграничному торговому маршруту, проходящему через море. Увеличивает на 1 дальность хода морских юнитов

Galileo's Telescope
Требуется: Optics
Цена: 2880
Устаревает: Robotics
Дает +200 % science от ученых в городе, построившем это Чудо

London Exchange
Требуется: Economics
Цена: 4320
Устаревает: Robotics
Не надо платить за содержание зданий (maintenance cost)

Dinosaur Park
Требуется: Genetic Tailoring
Цена: 7200
Устаревает: Cloaking
Цена товаров (goods) увеличивается на 300 % в городе, построившем Чудо

GlobeSat
Требуется: GlobNet
Цена: 7200
Устаревает: Cloaking
Дает полное радарное покрытие всего мира

Contraception
Требуется: Pharmaceuticals
Цена: 7200
Устаревает: Alien Archeology
Дает +5 happiness



Edison's Lab
Требуется: Electricity
Цена: 7200
Устаревает: Alien Archeology
Дает шанс получить «на халяву» 10 научных открытий

Genome Project
Требуется: Genetics
Цена: 7200
Устаревает: Alien Archeology
Дает +10 % production и +1 hit points всем вашим юнитам

Hollywood
Требуется: Mass Media
Цена: 7200
Устаревает: Alien Archeology
Передает вам 2 gold от каждого иностранного города, имеющего TV

Internet
Требуется: Computer
Цена: 7200





Устаревает: Alien Archeology
Дает шанс (на каждом ходу) узнать открытие, сделанное другой расой (до 10 открытий)

The Agency
Требуется: Global Defense
Цена: 7200
Устаревает: Alien Archeology
Дает защиту каждому вашему городу от шпионов

Emancipation Act
Требуется: Age of Reason
Цена: 5760
Не устаревает никогда
Превращает всех рабов в свободных жителей. Происходят восстания во всех городах, которые содержали рабов



The Edem Project
Требуется: Edem Project
Цена: 8000
Не устаревает никогда
Уничтожает 3 самых загрязненных города в мире. Страны с правительством Ecotopia могут строить Eco Rangers

AI Entity
Требуется: Mind Control
Цена: 12000
Не устаревает никогда
Устраняет возможность бунтов и революций, вызванных падением настроения (happiness). Однако существует трёхпроцентный шанс, что AI Entity сам поднимет революцию

Star Ladder
Требуется: Smart Materials
Цена: 12000
Не устаревает никогда
Создает космическую колонию над городом, построившим Чудо. Юниты могут свободно перемещаться между городом и колонией, не вызывая загрязнения

ESP Center
Требуется: Subneural Age
Цена: 14400
Не устаревает никогда
Препятствует развязыванию войны с вами. Устанавливает ваши посольства во всех странах. Укрепляет ваш дипломатический статус

Immunity Chip
Требуется: Life Extension
Цена: 14400
Не устаревает никогда
Дает +5 happiness. Защищает все ваши города от инфицирования (infest city)

Nanite Difuser
Требуется: Nano-Assembly
Цена: 14400
Не устаревает никогда
Устраняет все ядерные заряды по всему миру

Nanopedia
Требуется: Nano-Assembly
Цена: 14400
Не устаревает никогда
Удваивает эффект от специалистов (entertaners, merchants, scientists, laborers)

Global E-bank
Требуется: Digital Encryption
Цена: 15200
Не устаревает никогда
Дает +10 gold для каждого торгового маршрута в городе, построившем Чудо

Egaliation Act
Требуется: Virtual Democracy
Цена: 24000
Не устаревает никогда
Все ваши города празднуют (celebrate) в течение 5 ходов. Если в это время происходит революция в иностранных городах, то они присоединяются к вашему государству

Gaia Controller
Требуется: Gaia Theory
Цена: 24000
Не устаревает никогда
Дает -20 pollution в мировом масштабе и +25 % food вашим городам

National Shield
Требуется: Unified Physics
Цена: 24000
Не устаревает никогда
Создает защитное поле (forcefield) вокруг каждого вашего города

Sensorium
Требуется: Neural Interface
Цена: 24000
Не устаревает никогда
Устраняет недовольство (unhappiness), вызванное загрязнением (pollution) и перенаселенностью (overcrowding)

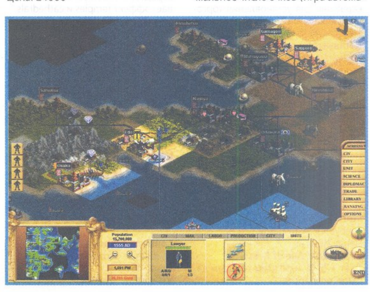
Wormhole Sensor
Требуется: Wormholes
Цена: 24000
Не устаревает никогда
Позволяет обнаружить Wormholes.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Выиграть в Civ: CtP можно тремя способами.

1). Уничтожив все чуждые города и всех сетлеров.

2). Набрав к 3000 году максимальное число очков (игра автома-



тически прекращается в 3000 году). Очки начисляются за общую численность населения, число городов, число построенных Чудес Света, число сделанных научных открытий, число мирных лет, число праздников (celebrations), за уровень сложности, размер карты и число игроков. Очки вычитаются за потерянные юниты, восстания, революции (не по вашей воле) и уровень загрязнения окружающей среды.

3). Осуществив Alien Life Project (синтез внеземной жизни). Это проект состоит из двух основных этапов.

Для начала надо построить Чудо Света под названием Wormhole Sensor (доступно после открытия Wormholes). Это позволит вам (и всем вашим соперникам) нащупать в космосе Wormhole. Затем надо построить юнит под названием Wormhole Probe и запустить его в Wormhole. Probe извлечет генетический материал внеземной жизни, и на этом закончится первая часть проекта.

На второй части проекта необходимо сначала построить X-Lab. В этой лаборатории будет развиваться эмбрион внеземной жизни. Эмбрион развивается в три стадии, и на каждой стадии есть вероятность его гибели. Кроме того, необходимо построить следующие сооружения (их можно строить в любых городах):

Embryo Tank – это контейнер, в котором будет развиваться внеземная жизнь. Достаточно одной штуки.

ECD – это прибор, с помощью которого осуществляется связь со внеземной цивилизацией, которая помогает на каждой стадии проекта. Для завершения каждой стадии необходимо по 2 ECD (то есть всего шесть).

Gene Splicer – ускоряет развитие эмбриона. С одной Gene Splicer каждая стадия длится 40 ходов, с двумя – 15, с тремя – 10.

Containment Field – защитное поле, предохраняющее эмбрион. С одним Containment Field вероятность гибели эмбриона составляет 20 %, с двумя – 10 %; три Containment Field гарантируют полную безопасность развития эмбриона.

С тремя Containment Field осуществление проекта становится только делом времени. Но будьте внимательны! Соперники могут опередить вас. Кроме того, если X-Lab будет захвачена или уничтожена, то автоматически прервется весь проект.

ПРАЗДНОВАНИЕ

Время от времени благодарные подданные устраивают праздники в вашу честь (за мудрое правление) – строят какое-то сооружение. Тогда появляется специальный экран (monument square view), условно поделенный на 5 частей. В каждой части имеется какое-то сооружение (замок, статуя, колодец



и т. п.), которые можно усовершенствовать. Эти усовершенствования делаются не только ради красоты. Они дают полезные бонусы.

Castle: вы можете иметь на 2 города больше, чем «запланировано» данным типом правления (не вызывая недовольства населения).

Concert hall: +1 happiness в течение следующих 10 ходов.

Better fountain: +2 workers на все время в вашей столице. Столица также приобретает 2 overcrowding на 10 ходов.

Better statue: -10 % movement rate на 10 ходов.

Cathedral: +1 happiness в каждом городе на 10 ходов.

State house: столица как бы становится ближе на 3 клеточки на 10 ходов (при вычислении уровня недовольства, вызванного удаленностью от столицы).

Movie theatre: +1 happiness в каждом городе на 10 ходов.

Arc d'Triumph: +10 % gold на 10 ходов.

Cooler car: +10 % Asault/Range/Defence на 10 ходов.

Zoo: +1 happiness в каждом городе на 10 ходов.

Holographic image: +10% growth на 10 ходов.

Cloning center: +10 % science на 10 ходов.

Space castle: столица как бы становится ближе на 5 клеточек на 10 ходов (при вычислении уровня недовольства, вызванного удаленностью от столицы).

Space holodeck: +1 happiness в каждом городе на 10 ходов.

DNA: +10 % для всех специалистов на 10 ходов.

Spacecraft: +10 % Asault/Range/Defence на 10 ходов.

We love you day: 100 happiness во всех городах на 10 ходов.

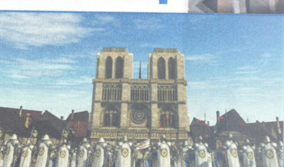
ИНТЕРНЕТ

Официальный сайт:

www.activision.com/games/civilization – помимо разнообразной информации, отсюда можно скачать редактор карт (по состоянию на 15 апреля находится на стадии бета-тестирования; объем – 1,6 Мб).

Неофициальные сайты:

civilization.gamestats.com/ctp/
www.sidgames.com/ctp/
www.civworld.com
www.cyberaddiction.com
home.thezone.net/~cctp/





Александр Мишулин, клуб «Game Galaxy»

FINAL FANTASY VII

РАЗРАБОТЧИК	SquareSoft
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos
ВЫХОД	июнь 1998 г.
ЖАНР	RPG
ТРЕБОВАНИЯ	P-166, 32 Мб, рек. 3D-уск.
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.6 Если вы давно не играли в RPG, то эта игра для вас, не судите её слишком строго

В начале июня 1998 года произошло знаменательное событие – впервые на PC появилась игра серии Final Fantasy. Краткий экскурс в историю. В начале 80-х годов в Японии вышли первые две части этой игры для приставки Dendy. Третья часть игры была переведена на английский язык и стала продаваться в Америке. Части с 4 по 6 выпускались уже не для Dendy, а для игровой платформы SNES. Особую известность фирме SquareSoft принесла шестая часть игры (в США издавалась как третья). Седьмую часть было решено сделать для PS и PC.

Что же мы видим? Игру в стиле anime, и этим сказано почти все. Если вы видеть не можете лохматых героев с огромными мечами и героинь с огромными синими глазами, если смесь технологии и магии вам противна, а мысль о суперударах заставляет вспомнить старые мультфильмы про роботов, то не играйте в Final Fantasy VII, она вам все равно не понравится. Остальным игроманам будет небезынтересно узнать, что игра имеет линейный, но очень динамично развивающийся сюжет, что в ней присутствуют 9 персонажей, около 500 различных противников и около 100 разнообразных заклятий.

Нельзя не сказать о том, что приставочная основа этой игры весьма заметна: сохранение в строго отведенных для этого местах, аркадные вставки и неудобная для PC система меню. Также не поддерживается мышь, но управление с клавиатуры достаточно удобно, когда к нему привыкнешь.



ГЕРОИ И ОРУЖИЕ

Мы рассмотрим тех, кого вы встретите во время игры и, возможно, присоедините к своей команде. Кстати, не забудьте, что в этом прохождении будут использоваться имена, данные персонажам по умолчанию. Не меньшее внимание уделено и описанию оружия – для каждого слота дано название и его расположение, указана особая дальнобойность некоторых образцов вооружения. Вершиной заботы об игроках станет указание на способы овладения лучшим приемом и оружием.

БОИ

Во время боя доступны следующие команды:

Атака (Attack) – персонаж будет атаковать указанного противника. Заменяется другими командами:

двойной удар (2x Cut) – если в оружие вставлена материя Double Cut, то вместо одного удара персонаж будет наносить два;

удар по всем (Slash-All) – если в оружие вставлена материя Slash-All, то удар будет направлен не на одного, а на всех врагов;

спецудар (Limit) – наносится только при достижении персонажем необходимого уровня злости, который вы будете наблюдать на постепенно заполняющемся измерителе.

Магия (Magic) – позволяет выбрать одно из доступных заклятий. Появляется только при наличии материи заклинаний, вставленной в оружие или доспехи.

Вызывание (Summon) – позволяет вызвать одно из доступных существ. Появляется только при наличии материи вызывания, вставленной в доспехи или оружие.

Предметы (Items) – эта команда позволяет воспользоваться предметом.

Смена строя (Change) – изменяет положение в строю, то есть выдвигает или отодвигает бойца. Если персонаж стоит во втором ряду, то атаки по нему ручным оружием наносят половинный вред, но точно так же уменьшается и тот вред, который он наносит противнику. Команда вызывается из боевого меню нажатием клавиши-стрелки **Влево**.

Защита (Defend) – переводит воина в режим защиты и длится только один ход, при этом персонаж будет только защищаться и получит меньший урон. Вызывается из боевого меню нажатием клавиши **Вправо**.

Бегство с поля боя (Escape) – вызывается одновременным нажатием клавиш **Page Up** и **Page Down**, но, к сожалению, действует не всегда.

Отдельно надо упомянуть команды нестандартного начала боя.

Pre-emptive Attack – врага вы атакуете в спину, и у вас один раунд до того, как он начнет вам отвечать.

Side Attack – вы атакуете на два фронта, и в этой ситуации нельзя использовать команду смены строя.

Back Attack – неприятель навалился сзади, и ваш строй инвертируется.

Полный вариант статьи смотрите на нашем диске.



Шитарев Кирилл

LANDS OF LORE III

РАЗРАБОТЧИК	Westwood Studios
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РФ	SoftClub
ВЫХОД	апрель 1999 г.
ЖАНР	RPG
ТРЕБОВАНИЯ	P-166, 32 Мб, рек. 3D-уск.
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★★★
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.9 Фанаты незабвенной серии и большинство поклонников жанра будут довольны

Многие из тех, кто в свое время попробовал «на зубок» первые две серии «Земель Знаний», при осмотре и изучении третьей части в первую очередь заинтересуются ее схожестью как с безусловным шедевром в лице LOL: Throne of Chaos, так (признаем горькую правду) и с провальным LOL2: Guardians of Destiny.

Из-за такого провала Westwood и потерял былое уважение у игроков, которые не ожидали увидеть в LOL2 унылую бродилку с квестовым перекосом типа «пока собака не понюхает медальон, вы не сможете пройти на север». Однако было очень приятно видеть, что разработчики наконец взялись за ум, так как третья часть не только избавилась от почти всех недостатков своих предшественников, но и взяла у них самое лучшее!

Продумана система гильдий, которые по сути своей являются классами, преодолена проблема одиночества главного героя – теперь он находит себе друга и верного соратника в виде летающего создания «familiar». Убраны нелюбимые многими головоломки, а посему часами бегать по всей карте в поисках малюсенькой букашки теперь не придется. Магия стала даже продуманней и красивей (как зрительно, так и эстетически), чем в первой части. Каждое создание теперь имеет слабые и сильные стороны: одни боятся огня и безразличны к холоду, другие твари не любят, когда в них тычут острыми железками, но спокойно «переваривают» большинство заклинаний.



Конечно, есть и на солнце пятна. Разработчики так и не дошли до той простой мысли, что простейшая арифметика в виде сложения и вычитания двузначных чисел все-таки доступна фанату ролевых игр.



Именно фанату, ведь любитель аркад и схожих жанров, в которых цифры действительно отсутствуют, за LOL3 явно не сядет. Даже в «Диабло» (уж по простоте-то несравненный экземпляр!) цифр и арифметики столько же или даже чуть больше... Надеюсь, в LOL4 этот недостаток будет отсутствовать.

Это первая компьютерная ролевая игра, где журнал так приятно устроен, так подробен и так понятен. Увидели новую тварь? Сразу читайте первые впечатления о ней. Убьёте ее, и у вас появится еще дополнительная информация. Использовали незнакомую вещь – и сразу получили информацию о принципах ее работы. Уж не говорим, что все беседы аккуратно записываются в журнал. Если забыл суть своего задания, то милости просим перечитать диалог с NPC, где записаны все его объяснения.

Что касается помощника, то идея очень хороша. Он ищет вам массу полезных вещей, кидает мощные заклинания, дерется на вашей стороне и, что самое приятное, постоянно комментирует ваши похождения. Мой спутник выдавал иногда уморительные фразы даже получше, чем было в Baldur's Gate, а это уже многого стоит.

Тот факт, на ошибках учатся все, в том числе и разработчики, совершенно очевиден при изучении графики игры. Она стала заметно приятней, и свою задачу, характерную для всех ролевиков, – не раздражать и не мешать наслаждаться приключениями – выполняет великолепно. Мультики теперь встречаются реже, многие важные сцены происходят в самой игре. Это очень важно, ведь, возможно, именно чрезмерное увлечение мультиками в ущерб всему остальному не дало проявиться в полной мере LOL2.

Итак, мое былое доверие к Westwood как к создателю хороших компьютерных ролевиков восстановлено, а все мы получили вещь, за которой можно хорошо отдохнуть приятными весенними и летними вечерами.

МАГИЯ

Вся магия в третьей части «Земель Знаний» разделяется на четырнадцать сфер, каждая из которых включает пять похожих по принципу действия заклинаний. В итоге получается внушительное число – семьдесят заклинаний. Все виды волшебства тратят определенное количество маны и по-разному эффективны против тех или иных монстров. Все логично: огненные создания опасаются ледяного колдовства, а призраки не любят атаки солнечным светом. К сожалению, действие той или иной «штучки» при применении ее на врага вычислить не очень легко – приходится экспериментировать. Поэтому посматривайте в раздел описания монстров, чтобы, только увидев его, сразу использовать наиболее нелюбимые им заклинания. Опять же затраты в мане и точный урон по среднестатистическому монстру нигде не указаны ради пресловутой «простоты». Самые сильные заклинания в каждой из групп являются магией Древних. К их изображению прикреплена красная полоска, а сами они не могут быть применены, если вы обладаете только обычной маной. Необходимо найти или купить камень Древних, а затем использовать его, чтобы иметь возможность **один, и только один раз** применить любое заклинание из магии Древних (мана при этом не расходуется). Hint: используйте сразу все найденные камни Древних –

так у вас освободится дополнительное место в рюкзаке, а сила камней навсегда перейдет к герою.

Сколько раз вы сможете использовать магию Древних, можно увидеть, подержав курсор мышки на красной точке справа от показателя вашей маны. Кстати, абсолютно все заклятия Древней магии вам дадут только в самом конце игры, перед финальной схваткой. К сожалению, к этому моменту она не будет особо нужна, ведь до счастливого конца останется совсем чуть-чуть...

PLASMA

Lesser plasma bolt – обычный сгусток плазмы, наносящий урон как огнем, так и электричеством.

Greater plasma bolt – самонаводящийся сгусток плазмы, наносящий урон как огнем, так и электричеством.

Plasma spray – маг выпускает несколько сгустков плазмы, которые направятся на ближайших противников.

Plasma wall – создание нескольких фиолетовых колонн из плазмы. Они будут наносить урон всем монстрам, что подойдут вплотную.

Plasma – испускание магом сферы плазмы, которая погонится за ближайшим врагом и прицепится к нему, нанося приличные повреждения. Однако от этой сферы можно убежать. Магия Древних.

SPARK

Самое простое и относительно дешевое атакующее волшебство. Хорошо для начинающих волшебников, так как обычно наводится и попадает само.

Lesser Spark – маг выпускает небольшую сферу электрических искр, которые могут как поджарить конкретного врага, так и поджечь некоторые предметы.

Greater Spark – создание приличной по размерам сферы электрических искр, которые могут как поджарить конкретного врага, так и подожечь некоторые предметы.

Chain Spark – с пальцев волшебника вылетает сфера чистого электричества, которая не только попадает в ближайшего противника, но и летит в следующего, атакуя за раз от трех до шести врагов.

Lightning – в конкретного монстра посылается направленная молния. Затраты маны приличные, а урон раза в три мощнее, чем от Lesser Spark.

Lightning Storm – развернувшаяся электрическая буря обрушит множество молний на головы всех врагов, оказавшихся в радиусе его действия. Магия Древних.

FIRE

Все заклятья получаются из аналогичных заклятий сферы Spark («Искра») при надетом кольце Ring of Drakefire.

Но только не забудьте снять его, если надо атаковать врагов со слабостью к электричеству (типа призраков).

Lesser Firespark – маг выпускает небольшую сферу огненных искр, которые могут как поджарить конкретного врага, так и подожечь некоторые предметы.

Greater Firespark – создание приличной по размерам сферы огненных искр, которые могут как поджарить конкретного врага, так и подожечь некоторые предметы.

Lesser Fireball – небольшой огненный шар.

Greater Fireball – огненный шар большего размера, потребляет немного больше маны.

Firestorm – град огненных шаров обрушится на головы всех врагов, оказавшихся в радиусе его действия. Магия Древних.

HEAL

Без лечения немыслимо ни одно сражение. А без Damage Shield – тем более. Если не выбрали помощника из воровской гильдии и не скопили горы Vel's Fruit, то позаботьтесь о приобретении Poison Protection.

Lesser Heal – восстановление небольшого количества жизней. Наиболее часто применяемое волшебство, если нет Greater Heal. Могут возникнуть трудности с быстрым излечением большого количества жизней.

Damage Shield – на одну минуту заклятье окружает мага невидимым щитом энергии. Щит в два раза уменьшает любые повреждения, получаемые магом, и увеличивает общий уровень его защищенности на 25 %.

Poison Shield – очищает тело волшебника от любой отравы (включая и радиацию). К тому же на одну минуту дает полную защиту от всех ядов.

Greater Heal – восстановление значительного количества жизней. Эффективней, чем Lesser Heal, но доступно, по-видимому, только членам клирической гильдии.

Regenerate – полностью восстанавливает всю жизненную энергию мага и убирает любые яды. В течение времени действия заклинания этого героя практически невозможно убить, так как его утраченные жизни мгновенно восстанавливаются. Магия Древних.

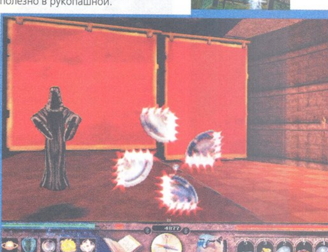
SHIELD

Это заклятья защиты и снижения урона, получаемого от магических и физических атак. Хорошо работают с Damage Shield из магии Heal.

Lesser Shield – обеспечивает небольшую защиту от атак как сзади, так и спереди. Существует 25 % вероятности, что атаки спереди будут отбиты полностью. Применяйте, если до следующего заклятья еще не добрались.

Greater Shield – обеспечивает хорошую защиту от атак как сзади, так и спереди. Существует 50 % вероятности, что атаки спереди будут отбиты полностью. Действительно полезно в рукопашной.





Lesser Magic Shield – обеспечивает небольшую защиту от вражеской магии как сзади, так и спереди. 25 % вероятности, что атаки спереди будут отбиты полностью.

Greater Magic Shield – обеспечивает небольшую защиту от вражеской магии как сзади, так и спереди. 50 % вероятности, что атаки спереди будут отбиты полностью. Даётся примерно с середины игры.

Warding Shield – полная защита от всех атак. Магия Древних. Финальный босс очень любит применять именно это волшебство.

SUMMONING

Сотрудничество с импами полезно только для пользователей магии, чтобы выгадать время, отвлекая врагов. Нужно и в случае битвы с тварями с сильной сопротивляемостью к атакующему колдовству.





Summon Imp – вызов обычного импа, который будет драться с врагами, пока или он, или противник не погибнет.

Summon Greater Imp – вызов чуть более сильного импа.

Summon Ancient Imp – «старинный» имп уже достоин применения, если ваш запас маны не позволяет использовать более продвинутую магию.

Summon Imp Lord – призвание повелителя импов. Полезно для магов и клириков.

Banish – вызов из иной реальности энергетической воронки, имеющей определенный шанс разделаться с оппонентом. Если заклятье не сработает, то дополнительного урона враг не получит. Магия Древних.

ICE

Все заклятья сферы отлично работают против всех врагов в вулканическом мире и очень слабо действуют на бойцов из ледяных пещер.

Shard – маг кидает во врага кусок льда, который при попадании разбивается вдребезги.

Cold Spray – создание ледяных сфер, которые сами наводятся и летят в противников волшебника.

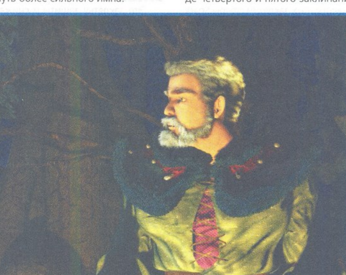
Sphere of Cold – заклинание позволяет вызвать из воздуха большой кусок льда, вполне пригодный для того, чтобы кинуть его во врага.

Freezing Touch – на время замораживает ближайшего противника. В этот момент его и бейте.

Blizzard – мощная ледяная буря, наносящая вред всем противникам в приличном радиусе ее действия. Магия Древних.

PRISM

Первыми тремя заклятиями воздействуйте на органы зрения слабых и средних по силе врагов и пользуйтесь мощной магией в виде четвертого и пятого заклинания



против наиболее страшных противников.

Blind – мгновенное ослепление всех врагов, оказавшихся рядом с магом. Эффективно против толпы слабых созданий.

Invisibility – невидимость на определенный период времени. Если противник не видит героя, но способен прислушиваться и принюхиваться, то невидимость не поможет.

Hologram – возникновение голографической проекции. Изображение все время остается неподвижным и разрушается с первым ударом.

Sunray – мощный луч искусственного, света бьет в указанную цель. Как и искры, хорошо работает против призраков.

Trinity – зеленая волна взрывной силы, распространяется на все помещение и всех монстров в нем. Способна разрушить некоторые объекты.

МАГИЯ ДРЕВНИХ

BLADES

Магические атаки призрачными клинками различной формы и мощности. По большей части успешно конкурируют с магией Искр.

Lesser Blades – простой клинок; естественно, сам не наводится. Кидайте сразу много клинков. Однако лучше купить Dagger of Light, который без всяких затрат маны выпускает такие клинки.

Greater Blades – сначала перед вами создается желтоватый обоюдоострый клинок, который через пару секунд сам наводится на противника. Стоит недорого, а значит, доступен и вору, и воину.

Blade Turret – появление стационарного магического генератора клинков, который обрабатывает ими ближайших врагов.

Blade Strike – один из ближайших недругов подвергается дождику из клинков. Урон серьезный.

Blade Storm – на головы попавших в сферу действия заклятья оппонентов обрушится масса призрачных клинков из магической энергии. Магия Древних.

LIGHT

Если провести конкурс на самую редко используемую магию, то сфера Света займет первое место. Освещение можно отрегулировать в игровых настройках, а атакующая магия есть и получше. Хотя Light Storm иногда неплох.

Lesser light – слабое освещение местности магическим шаром. Шар горит постоянно, но вот больше двух одновременно «зажечь» вы не сможете.

Lesser light pulse – обычный луч света, направляемый вами в оппонента.

Greater light – значительное освещение местности магическим шаром. Как и в предыдущем случае, шар горит вечно, но установка одновременно трех и более шаров вам запрещена.

Greater light pulse – самонаводящийся луч света, сильнее обычного.

Light Storm – световая буря: в воздухе появляются лучи света, которые охотятся за оказавшимися неподалеку противниками.

MISTS OF DOOM

Все пять заклинаний этой магической сферы, связанной с нежитью, хранятся в книжных полках потустороннего мира, а вот в магазинах, увы, не продаются.

Lesser Apparition – вызывает слабое подобие духа, который атакует врагов. Наносится дополнительный урон могильным холодом.

Greater Apparition – впускает из эфирного мира злобную тварь, пожирающую жизненную энергию противников. Наносится дополнительный урон могильным холодом.

Ghost – появляется мощная нежить, нападающая на души врагов. Наносится дополнительный урон могильным холодом.

Spectral Phantoms – тратит маны раза в два больше, чем тот же Ghost, но и сильнее во столько же. Вместо духов появляются лапы давно умершего гигантского зверя. Наносится дополнительный урон могильным холодом.

Lich – превращение героя в лича, повелителя нежити. На десять секунд герой полностью игнорирует любые физические атаки и получает только половину вреда от магии. Враги, имевшие неосторожность слишком близко приблизиться к личу, атакуются духами-защитниками своего повелителя. Магия Древних.

EXPLOSION

Сфера достаточно специфичная, так как используется в основном в качестве ловушек. Но полезна при отступлении и выманивании сильных противников.

Lesser Detonation sphere – выпускается небольшая сфера. Если отпустить кнопку вызова заклятья через секунду, то сфера произведет слабый взрыв при столкновении с врагом или стеной. Если же держать кнопку, то взрыв сферы произойдет, когда вы ее отпустите.

Lesser Explosive Runes – при применении заклятья появляется курсор, им надо указать на любую точку, к которой прикрепится специальная руна, видимая только героем. Как только к руне достаточно близко подойдет монстр, ждите одиночного взрыва средней силы.

Greater Detonation sphere – выпускается небольшая сфера. Если отпустить кнопку вызова заклятья через секунду, то сфера произведет несколько средних по силе взрывов при столкновении с врагом или стеной. Если же держать кнопку, то взрыв сферы произойдет, когда вы ее отпустите.

Greater Explosive Runes – при применении заклятья появляется курсор, им надо указать на любую точку, к которой прикрепится специальная руна, видимая только героем. Как только к руне достаточно близко подойдет монстр, то из нее вылетят четыре сферы, каждая из которых практически сразу вызовет средний по силе взрыв.

Cataclysm – при применении заклятья появляется курсор, им надо указать на любую точку, к которой прикрепится специальная руна, видимая только героем. Как только к руне достаточно близко подойдет монстр, то из нее вылетят уже шесть сфер, каждая из которых очень скоро вызовет мощный взрыв. В это же время произойдет землетрясение, как уничтожающее всякие разрушаемые объекты, так и наносящее урон противникам. Магия Древних.

FAMILIAR

В эту сферу вошли все заклинания, так или иначе связанные с воздействием на помощника. Наиболее применимы они на Lig'a – бойца из воинской гильдии.

Shroud Familiar – помощник уменьшается настолько, что враг его не может заметит. Такая невидимость, в отличие от обычной, при активных действиях помощника не исчезает.

Enlarge Familiar – помощник становится в два раза больше, тем самым добавляя дополнительный урон к своим атакам и получая защиту от физического вреда.

Empower Familiar – полное восстановление жизней и маны помощника плюс временное (на одну минуту) увеличение показателей мощи и защиты помощника наполовину.

Ward Familiar – помощник становится бессмертным. Действует десять секунд.

Resurrect Familiar – возвращает к жизни умершего помощника. Магия Древних.

HORROR

Влияние на поведение монстров и выкачка из них жизней. Недостаток: значительная часть крутых монстров имеет к этому большую сопротивляемость или иммунитет.

Terror – враги жутко пугаются и убегают до тех пор, пока не выйдут из сферы этого заклятья. Очень приятно, если хотите не отвлекаться на всякую мелочь типа паучков и кабанов.

Rage – доводит ярость врагов до такой степени, что они начинают драться между собой. Даже после окончания действия этого заклятья вполне возможно продолжение их ссоры.

Lesser Drain – из монстра вытягивается его мана и жизненная сила в виде синих и красных шариков соответственно. Как только они достигают героя, он получает дополнительно столько единиц к мане и жизням, сколько взял у монстра.

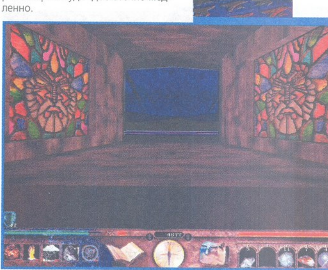
Greater Drain – из монстра вытягивается его мана и жизненная сила в виде синих и красных шариков соответственно. Как только они достигают героя, он получает прибавку к мане и жизням в соотношении 1 к 2. То есть вы получите вдвое больше маны и жизней, чем высосали из монстра.

Rune of Terror – вы кидаете руну, она захватывает монстра, а тот наводит неимоверной силы ужас на своих собратьев. Ужас прекратится только с окончанием действия заклятья. Магия Древних.

ГИЛЬДИИ

На ваше усмотрение представлены четыре гильдии: The Iron Ring (воины), Talamari (волшебники), The Order of Finch (клирики), Bacchanal (воры).

Вы вольны как вступить в любую гильдию, так и не вступать в них вообще. Дозволено выбирать и несколько гильдий сразу, вплоть до участия во всех четырех. К сожалению, в этом случае опыт делится между всеми гильдиями, а значит, расти герой будет достаточно медленно.



Вступивший в гильдию получает доступ в специальный магазин, где продаются соответствующие характеру гильдии предметы. С выполнением особого задания, которое будет предложено после прохождения вулканического и ледяного мира, появится доступ и в продвинутый «для внутреннего круга» магазин с более качественными и дорогими товарами. Однако, если даже вы решили не вступать в определенную гильдию, все равно посетите ее: вполне возможно, что она имеет что-то такое, что доступно и посторонним.



В гильдии вам же предложат взять помощника – familiar. Вы мо-



жете вступить сразу в четыре гильдии, но четырех помощников вам взять не удастся. Только один помощник, причем до самой вашей смерти. Если же помощник умрет, то от него все равно не избавиться: надо будет восстанавливать его на алтаре в гильдии клириков.

Член гильдии также приобретает особые спецумения: новичок-маг тратит меньше маны на магию, воин получает возможность крушить двери и замки и т. п. Всё это описано в главе «Умения», причем первыми идут начальные умения, а уж затем рассказывается про продвинутые (также получаемые после выполнения особого квеста).

Однако существуют три умения, которые появляются в момент выхода в лес после прохождения двух миров. Опишу их:

Climb – возможность лазить по веревкам, лозам и т. п. объектам;

Long Jump – увеличение максимальной дальности прыжка;

Fall – уменьшения урона от падения с высоты наполовину.



ВОИНСКАЯ ГИЛЬДИЯ

Самая многочисленная, так как в ее рядах состоят все стражники Глэдстоуна. Специализируется на оружии из холодной стали и мощной защите. Продается уникальное оружие типа Prism Sword. Не член гильдии может пройти серию тренировок по прыжкам и стрельбе, а также сразиться с партнером.

Начальный магазин: полная железная броня, все виды обычных мечей, несколько Longsword Prism и наилучший лук в игре – Greatbow Shift.

Продвинутый магазин: ничего более приятного, чем в начальном.



УМЕНИЯ

Mighty Blow – воин может выбивать двери и сносить мощными ударами крышки с сундуков. Огромная сила позволяет также удвоить мощь ударов кулаком.

Rapid Strike – герой быстрее орудует оружием, а значит, и быстрее убивает недругов.

Marksmanship – это умение позволяет включить прицел для дальнобойного оружия, однако менее эффективно, чем похожее Sniper у вора.

ПОМОЩНИК

Lig – эдакие пустые латы, способные к полету. Самый глупый и воинственный из всех помощников. Правда, и лучший боец, который хорошо держит удары противников.

Есть у него и слабость: плохо переносит огненные и электрические атаки.

Хорошо ищет оголодавшему герою еду и еще лучше рассказывает подробности о большинстве встречаемых вами монстров.

МАГИЧЕСКАЯ ГИЛЬДИЯ

В этой гильдии изучаются различные формы и проявления магии, поэтому в ее библиотеке продаются почти все известные заклинания.

В специальном магазине найдете множество зачарованных вещиц, в том числе и самую полезную на раннем этапе – Dagger of Light. Посторонние могут перезарядить магические кристаллы для дальнейшего использования.

В библиотеке огромный выбор – фактически две трети от всех имеющихся в игре заклинаний. Отсутствуют только некоторые защитные заклятья и часть магии Древних.

Начальный магазин: ингредиенты, Dagger of Light, несколько видов латных перчаток с магическими свойствами.

Продвинутый магазин: Ring of Drakefire, кинжалы с молниями, амулет защиты от магии Древних, восстановители маны.

УМЕНИЯ

Arcane Lore – на всю атакующую магию тратится меньше маны.

Identify – герой может взять предмет в руки и сразу узнать его назначение и особенности, а также дополнительную информацию, которая есть практически у всех предметов, но доступна лишь магу с Identify.

Mana Tap – способность высасывать магическую силу из окружающего мира, позволяет быстрее восстанавливать ману.

ПОМОЩНИК

Griselda – существо, любящее отбиваться от своих врагов магией. Любит искать алхимические ингредиенты, а также знает некоторые полезные рецепты из них. Может определить природу некоторых магических вещей.

В бою с применением грубой физической силы не очень хороша, но неплохо сопротивляется магическим атакам.

Рекомендации: хорошо помогает клирикам, которые разбираются в алхимии.

КЛИРИЧЕСКАЯ ГИЛЬДИЯ

В отличие от магов, клирики всегда уделяли внимание не атакующему волшебству, а исцеляющему и защищающему. Поэтому в их библиотеке вы найдете массу таких заклятий. Помимо магии, клирики хорошо разбираются во множестве трав и других ингредиентов для приготовления различных предметов – за небольшую сумму вы можете их прикупить. Человеку с улицы надо будет тоже зайти к клирикам. Помолившись у алтарей (присев рядом), вы повысите уровень своего здоровья и маны.

Магическая библиотека: все заклятья «работы» с помощником, лечебные и наиболее простые атакующие. Уникальные: Poison Shield и Greater Heal.

Простой магазин: различные ингредиенты, свитки лечения и средства защиты – броня, перчатки. Продвинутый магазин: мощные восстановители маны и жизни, камни с древней магией.

УМЕНИЯ

Herb Lore – сразу определяется сущность найденных алхимических веществ, то есть трав, камешков и т. п.

Spirit Law – уменьшение затрат маны при применении исцеляющих и охраняющих заклятий.

Holy Strike – нанесение двойного урона при атаке любой нежити. Реально применяется только в потустороннем мире. В других местах нежить замечена не была.

Restore Familiar – герой может оживить погибшего помощника.

ПОМОЩНИК

Goldy – милое создание, способное как атаковать врага магией,

так и лечить героя. Любит облетать местность ради полезных штучек.

Специальные умения: лечит героя, может исцелить его и от отравления. В темных комнатах любит применять освещающую магию. В рукопашном бою слаба, но вот в магической схватке продержится довольно долго.

Рекомендации: полезна вору и воину.

ВОРОВСКАЯ ГИЛЬДИЯ

Неофициальная гильдия, которую не принято расхваливать в приличном обществе. Однако и воровские навыки могут пригодиться в ваших приключениях.

Начальный магазин: луки, кинжалы и кожаная броня. А ещё артефактная перчатка Скорости и ядовитые алхимические вещества.

Продвинутый магазин: мягкая кожаная броня, щит невидимости, кинжал с отравленным лезвием, артефакты защиты от яда.

УМЕНИЯ

Pick Lock – позволяет взламывать замки, если их сложность меньше или равна воровскому уровню героя.

Steal – воровство у некоторых героев или из магазинов. В последнем случае просто берем вещь и, не платя за нее, уходим. Если повезет, то вещь ваша, ежели застукают, то двери магазина закроются перед вами навсегда.

Backstab – благодаря этому умения подлые удары в спину врага становятся очень эффективны, так как защищенность несчастного снижается в два раза.

Sniper – снайпер. С нажатием клавиши **Pg Up** появляется увеличительный прицел для вашего дальнобойного оружия. Если попадете, то урон врагу нанесете больше. Если еще умудритесь всадить врагу стрелу в спину, то действуют правила умения Backstab.

Death Strike – у вора появляется небольшой шанс убить противника с одного удара.

ПОМОЩНИК

Syruss – хитрое и проворное создание. Не очень силен в бою, но врагам будет очень-очень трудно попасть по нему.

А пока враги носятся за помощником, вы можете спокойно перебить их всех. Если вспомнить, что Syruss в бою частенько отравляет противника, то выгода от «работы» с таким союзником вполне очевидна.

Очень часто находит полезные предметы в виде кучек монет, алхимических веществ и простого оружия. Самый умный из всех помощников, очень много знает о неизвестных вам вещах и частенько дает хорошие советы.

Специальные умения: иногда кастует на героя невидимость, но чаще всего – Poison Shield, который обязательно применит на отравленного героя и без всяких указаний. Периодически отравляет ваше оружие Greater Poison на один удар. Рекомендации: на мой взгляд, наиболее приятный помощник. Лучше всего подходит магу и воину.

СОВЕТЫ

Воровская гильдия при долгом изучении очень похожа на воинскую, а клирическая – на магическую. И вор, и воин могут стрелять, как снайперы, и устранять мешающие замки и двери, а маги и клирики вынуждены пользоваться всей магией, включая как атакующую, так и защитного характера. Посему наиболее эффективны четыре комбинации: воин-маг, воин-клирик, вор-клирик, вор-маг. Так у вас и магия развивается, и нет дублирования специализаций.

В начале прохождения игры маги не очень сильны, да и особо мощных и дорогих заклинаний сразу не могут купить. К середине процесса по спасению мира статус всех волшебников повышается: различной магии больше, запасы маны возрастают. Однако при приближении к финальной схватке замечается увеличение поголовья продвинутых монстров или тварей, обладающих иммунитетом ко многим заклятиям либо хорошо сопротивляющихся всей магии в целом. Не дожидаясь встреч с такими ребятами, но уже прилично «накачав» вашего мага или клирика, вступайте в воровскую или воинскую гильдию.

Имеет смысл сходить в каждую из гильдий и получить там квесты для вступления в них. Об их выполнении вы сообщите только в те гильдии, которые вам интересны, а вот приятные сюрпризы оставите себе.

Клирики, например, перед тем, как дать квест по вступлению в их ряды, подкинут Lesser Heal, маги дадут Lesser Spark, а воины – щит и кинжал. Исключение из приятного правила – воры.

Заглядывайте во все щели, ломайте все бочки, то есть чувствуйте себя как дома. По мере посещения миров вам станут доступно все больше областей Верхнего города, и в подвале одного из домов найдете Ring of Regeneration.

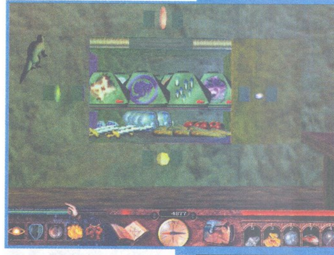


Бывали случаи, что заклинание в библиотеке давали бесплатно. Достаточно было взять второе такое же, а за первое уже не надо было платить. Оставалось вернуть на полку второе заклинание и уйти.

Смешивание алхимических ингредиентов происходит в специальном разделе книжки. Даже не думайте о комбинации вещей прямо в рюкзаке героя – такой прием никогда не сработает, даже если все смешивается правильно. Самое эффективное (но не самое мощное!) оружие – лук Greatbow Shift в паре с мечом Silver Fang.

Можно, конечно, постараться и поискать что-нибудь типа Thonan's Great Sword, но реально это не нужно, так как нет ни одного противника, который спокойно бы переварил Silver Fang.

Он хорош не только против всякой мелочи, но и против боссов – каждый удар дополнительно снимает от одного до пяти процентов максимума жизней.



Как можно больше экспериментируйте. Беритесь за все квесты гильдии и выполняйте их, ищите в домах Глэдстоуна потайные двери, находите многочисленные комбинации магических предметов.



ПРОХОЖДЕНИЕ

Прохождение не описывает абсолютно все ваши возможные действия в игре: есть возможность выполнения второстепенных, дополнительных приключений, которые никак не повлияют на прямое продвижение по сюжетной линии.

ГЛЭДСТОУН

Идите вперед, осваиваясь с управлением. Ваша задача – убить голыми руками паука и поднять с земли журнал и мешок для инвентаря. После чего выходите из леса и смотрите мультик. Героя вытолкали из замка и приказали записаться в гильдию? Так и сделаем, но только сначала нужно поговорить с бродягой у замка – он расскажет, что вас готовы принять не только магическая, клирическая и воинская гильдия, но и воровская.

Кроме гильдии, вам полагается выбрать и помощника. Причем помощника можно взять из той гильдии, куда вы не записались. По пути к гильдиям разбивайте бочки – в них найдете массу предметов. Особенно ценные призы находятся во множестве бочек напротив воинской гильдии... Однако так просто вас не примут, а перво-наперво предложат выполнить небольшой квест. А в качестве залога дадут небольшие подарки: воинская предложит кинжал и щит, магическая – заклятье Spark, а клирическая – магию Lesser Heal. Все это добро вы получите за одну монету, поэтому обязательно посетите здания всех гильдий, даже тех, которые вам неинтересны.





Остается проведать хорошо спрятанную воровскую гильдию. Найти ее довольно просто – нужно открыть решетку напротив воинской гильдии и, присев на корточки, упасть в зеленоватую трубу. Игра потребует новый диск, а вы окажетесь в подземелье. Населяют его стайки тараканов – тварей не очень сильных, но быстрых. Следуйте воровским пометкам в виде стрелок в круге, и дойдете до убежища рыцарей плаща и кинжала. Советую взять их помощника, если не захотите вступить в саму воровскую гильдию. Выбирайтесь из канализации тем же путем, как и шли. У самой первой железной решетки, где у вас состоялся разговор с вором-гидом, нажмите одну из двух кнопок, но не ту, что опускает решетку, а ту, что доставляет вниз лестницу. Выбирайтесь из канализации и затем идите из самого Глэдстоуна в его знаменитые леса.

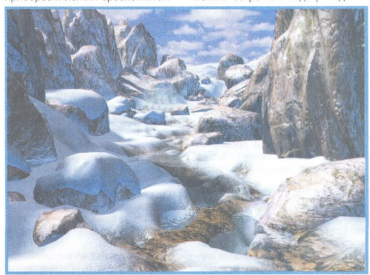
Вам нужно сделать три дела: убить кабана и взять его мясо (нужно для клириков), найти портал и перебить всех крыс в старых доках. Выйдя из городских ворот, возьмите с пенька топор и идите вперед. Как дойдете до развилки, то определяйтесь, куда идти: путь налево приведет к порталу, а дорога направо почти сразу выведет к докам. В доках вас будет поджидать десяток крыс, по одной-две на комнату. Убиваются топором с первого удара. Как попадете в комнату со множеством дохлых тушек, готовьтесь к встрече с двумя прямоходящими крысами-гигантами. Забить их желательно поодиночке, выманив в проход. Все, теперь воинская гильдия с радостью запишет вас в свои ряды. Осталось добиться благосклонности магов. Идите к порталу около вулканической местности, наведите на него курсор, щелкните палочкой и тут же отбегайте (а то внутрь засосет).

Мясо кабана у вас тоже есть, следовательно, вы выполнили первую цель – добились возможности вступить в любую гильдию. С помощью специального магазинчика при гильдии прикупите что-нибудь из простого стреляющего оружия. Выбравшим путь мага советую купить Dagger of Light. Другие могут приобрести легкий арбалет. Можно сходить и в другую часть Глэдстоуна, где среди массы домов расположены три магазина. Все они, впрочем, малоинтересны, так как любая гильдия имеет более богатый выбор как простых, так и продвинутых вещиц. Можно забраться через окно в один из складов, можно поубивать крыс. Но пока особо интересным Нижний Глэдстоун вам не покажется. Правда, имеет смысл зайти в гостиницу, где в вашем номере лежит масса полезных предметов.

Немного пошляйтесь по лесу, поубивайте кабанов и не забывайте залазить в дупла деревьев. В каждом из них что-нибудь да найдется. Как надоест, приступайте к следующему квесту по посещению жилища Драракла. Добраться к нему легко – в лесу постоянно встречаются указатели. Можно обойтись и без их помощи, просто от портала идите, никуда не сворачивая, вперед, от западной части карты к восточной.

В пещерах Драракла шагайте вперед, встречайте орков и аккуратно подходите к скелетам-охранникам. Постарайтесь издалека побить их магией, а затем расстрелять врагов с расстояния. В рукопашной скелеты сильны, поэтому не дайте себя окружить или загнать в угол. После охранников у вас появится возможность нажать кнопку на стене слева и пройти в секретный ход со стражниками-орками. Если с ними не поговорили по-хорошему, то деритесь.

Орки – ребята серьезные, поэтому расстреливайте их издалека, пока они отвлекаются на помощника. Не забывайте обыскивать трупы – в каждом из них найдете денежки. Секретный ход приведет в



три различных комнаты: ничего ценного нет, но в нише в бассейне лежит мешочек с деньгами.

Возвращайтесь из секретного прохода на прежний путь и ступайте, аккуратно перешагивая через тушки врагов. Пройдите по мостикам над водой (узнаете эти мостики? Точь-в-точь как те, из LOL2), и окажетесь в гостях у Драракла. То есть не у Драракла, а у его кукольного подобия. Непонятного вида летающий плащ предложит покинуть пещеры, что вы и должны сделать. Вернитесь в Глэдстоун и прикупите снаряжение получше, особенно важно взять в библиотеке магической гильдии самое простое холодное заклятье. Оно вам пригодится в мире лавы.

Попасть в этот мир можно только одним способом – через портал неподалеку у доков, что в лесу Глэдстоуна. Тот самый портал, который вы ранее нашли для магической гильдии. Вступайте в него и шагайте вперед. Вот и настоящий Драракл, а не какая-нибудь подделка. После непродолжительного разговора вас любезно перенесут в пещеры Драракла, которые вы уже ранее навестили. Зайдите в открытую дверь, выслушайте нотации плаща, выйдите в зал и ступайте ко второй двери. При вашем приближении она откроется. Нажмите на кнопку на стене и пройдите по красноватым силовым полям над лавой.

Вскоре вы попадете в некое непонятное измерение, где вам будет нужно взойти на вершину архитектурного сооружения и в прыжке схватить золотой знак. Главное – схватить, даже если это чревато падением в бездну, потому что через секунду вас все равно телепортирует в безопасное место. Через эффектно открывающиеся ворота дойдите до прудика с гигантской головой Драракла в центре. Пророк уходит из этого мира, но на прощанье просит собрать заново разбитое зеркало. Чем вы и займетесь.

Оказавшись в лесу Глэдстоуна, вновь вступайте в портал, ведущий в мир вулканического огня.

ВУЛКАНИЧЕСКИЙ МИР

Все создания в данном мире боятся холода, поэтому урон от него несут в двукратном размере и более. Обязательно прикупите самые дешевые заклинания сферы Ice.

Итак, вперед и только вперед. Аккуратно шагайте по узкой дорожке и смотрите себе под ноги, чтобы не свалиться в лаву. Собирайте камешки магнезии и возьмите бутылку с кровью дракона, действующей вроде особой мины. Заметив огненную змею, спешно атакуйте ее: она довольно быстро восстанавливает жизни, поэтому бить надо быстро. Теперь по небольшому туннелю идите на открытое пространство, которое приведет к двум узким лазам с огненными пауками. Расстреляйте гадов или закидайте их магией и вприсядку следуйте по левому лазу. Побейте по каменному дымоходу в пещерке и возвращайтесь обратно. Теперь нужно ползти по другому лазу, однако вы можете вскочить на карниз у стены и по нему пройти к бесхозному длинному мечу.

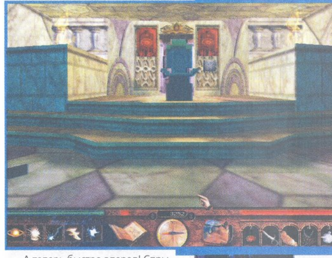
У выхода из лаза встречайте молодого дракончика. После смерти оного возьмите его мясо – оно очень питательно. Аккуратно спрыгните на каменную платформу, которая опустит вас вниз, к водичке и туннелю. Выйдя из него, расстреляйте вулканический сталактит перед вами, и лава расступится, образуя проход.

Следующая задача чисто аркадного характера. Прыгайте по островкам и отстреливайте дракончиков. Не бойтесь упасть в лаву, за пару секунд здоровье почти не уменьшится. Кстати, можно запрыгнуть на карниз сбоку и обойтись без лишних скитаний по островкам. Запрыгивайте с последнего островка в туннель справа. Теперь проявите бдительность – когда одинокий дракончик начнет от вас сматываться, то не спешите за ним, если не желаете попасть в засаду из еще трех таких тварей. Аккуратно разделайтесь с ними, выманив в туннель. Теперь пройдите налево, к спуску прямо вниз, к лавовому озеру. Шагайте по уступу, пока не заметите бордюрчик слева от вас.

Запрыгнув на него, прыгайте на следующий. Тот приведет вас к туннелю. Если вы примерно поняли, как двигаться, то можно пробежать и по лаве, подлечиваясь. В следующей пещере соберите янтарь – Amber – и расстреляйте вулканический сталактит. Образуется мостик через лаву, по нему и шагайте. Оп! И хозяйка мира – дракониша – пожелает с вами поговорить, а в благодарность погасит мешающий вам пройти огонь.

Минуйте зал с водой и каменными столбами и в пещере с лавой расстреляйте сталактит. После чего вернитесь в водный зал и запрыгивайте по паре островков на уступ. Дойдите по трещины в уступе, которую надо перепрыгнуть. Но можете этого не делать, а дождаться, пока опустится платформа, и заскочить на нее. Так вы получите возможность попасть в водную пещеру с призом в виде пяти бутылок драконьей крови.

В конце концов вы перепрыгнете через трещину, подниметесь повыше (на самый верх забираться не обязательно) и запрыгнете на платформу, ведущую в западный (по карте) туннель. Опять нужно попрыгать по островкам среди лавы, попутно ведя интереснейшие перестрелки с огненными змеями. Захватите свиток лечения и идите вперед, в следующий туннель.



А теперь быстро вперед! Спрыгивайте на землю перед воротами с изображениями драконов. Наступайте на отпечаток лап перед дверью, постойте и быстро бегите в нее, так как она начнет закрываться, как только вы сойдете с отпечатка. Не обращайте внимания на огненных змей, хотя паучков и можно пострелять, пока стоите на отпечатке. Переведите дух в безопасном месте и наступайте на отпечаток перед следующей дверью. Повторяйте процедуру, разделываясь с врагами. Как только уничтожите поочередно две пары огненных шариков, не торопитесь бежать за очередную дверь. Просто, стоя у входа, расстреляйте все четыре шарика.

Нажмите на иероглиф перед вами и выберите один из трех отпечатков, чтобы открыть соответствующие двери. Дверь прямо приведет к драконше. Дверь слева приведет к глазу в стене, от которого надо будет свернуть направо. Запрыгните на стеклянную площад-

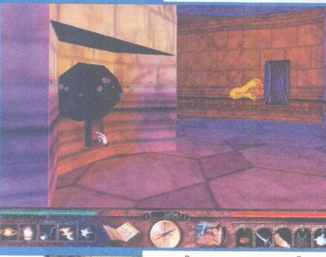


LANDS OF L

ку с отпечатком и в комнате с четырьмя глазами спрыгните на первый уступ с дверью. У маленького вулкана выстрелите по кнопке – и получите в награду лечилку и талисман Кобры, артефакт, ускоряющий атаку рукопашным оружием в два раза!

Итак, дверь справа приведет к каменной платформе, а та – к драконше. Не слушайте ее, а бегите расстреливать все три сталактита, чтобы озеро лавы превратилось в камень. После чего разворачивайтесь и атакуйте драконшу. Побейте ее мечом в ближнем бою (включите усиливающие примочки), а когда ее здоровье станет предельно испорченным, расстреляйте издалека. Драконша взорвется, а вы соберете мешочки с деньгами на месте озера лавы и прикоснетесь к осколку стекла.

Все! Мир пройден. Теперь осталось приложить осколок к зеркалу и телепортироваться.



Вернувшись в пещеры Дракакла, не спешите радоваться прохождению мира. Зловредный призрак отправит вас в пещеры, так как «основной выход» пока ремонтируется. Вот так вы и окажетесь в мрачных подземельях с обитателями в виде тараканов и людей-крыс. Однако они уже не страшны, в отличие от ловушек с огненными шарами. Наступив на такую «плиту», отбегите, иначе получите в лоб не один файрболл, а три-четыре. Старайтесь прижиматься к стенкам, так вы можете обойти опасную плиту.

Подземелья богаты на потайные кнопки. К счастью, найти их очень легко, ведь достаточно посмотреть на автокарту, где любые секреты отмечаются розовым цветом. Итак, на первом этаже пройдите на юг, а затем на восток, где в углу будет потайная кнопка. Лестница приведет на следующий этаж подземелья, но с уже зеленоватыми стенами. Сверяясь с автокартой, нажимайте секретные кнопки. Также поищите за иллюзорной стеной в центре этажа. Лестница на следующий этаж найдется в юго-западном углу.

Не нажимайте на кнопку справа от вас, иначе под вами провалится пол. Слева же перепрыгните через яму и найдите еще иллюзорную стену. За ней пройдите сквозь еще две такие стены. Далее идите по коридору, нажимайте кнопку и проходите немного на север, а затем на восток. Очередная лестница приведет на пятый уровень. Сохранитесь. Погнались за человеком-крысой? Зря, лучше аккуратно и осторожно перебейте скелетов-охранников и минуйте массу ловушек, пройдя вдоль стеночки.

Теперь минуйте четыре дырки в полу, подберите заклинание Lesser Light и выходите на свежий воздух, в леса Глэдстоуна.

ЛЕДЯНЫЕ ПЕЩЕРЫ

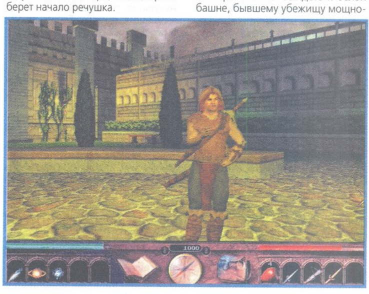
Продайте ненужные вещички в магазине, прикупите заклятья типа Greater Shield, Greater Blades и Greater Heal. Оружие можно не покупать, если сохранили вынесенный из вулканического мира меч. Зайдите в замок Глэдстоуна: вас нигде не будут принимать, зато в пустых комнатах найдете два заклинания, одно из которых – Damage Shield – вам потребуется. Итак, отправляйтесь в мир ледяных пещер. Портал в него находится в северо-восточной части лесов Глэдстоуна, около озера, из которого берет начало речушка.

Вот и первый противник – ледяная змея. Она имеет способность быстро плеваться всякой гадостью, но не может передвигаться. Лучшим вариантом борьбы с нею является отстрел из дистанционного оружия при вашем постоянном передвижении.

Шагайте вперед, аккуратно пройдите по извилистой ледяной тропинке. Окажетесь перед нагромождением из снежных холмов, тут придется немного попрыгать. Вскоре перед вами появится стена, будет возможность пойти налево или направо. Оба пути приведут к нужному месту, поэтому выбор направления не очень важен. Если пойти направо, то придется пробиваться через владения двухголовых тигров. Впрочем, они охраняют несколько неплохих вещиц и небольшое количество золота.

Повернувшие налево обнаружат шута с посохом. Если вы не убили его в лесу, то можете сделать это сейчас и получить неплохой артефактный посох. Пройдите по реке. Видите пещерный ход? Вам нужно не туда, а в узкий проход сбоку. Разделайтесь с червем и пообщайтесь с воином. Спрыгните на дорожку изо льда, которая приведет к входу в пещеру.

На другом ее конце заберитесь по льду наверх, посетите маленькую пещеру и заберите оттуда подарки. Со льда спрыгните к следующему входу. Еще один червь падет смертью храбрых, а вы забирайтесь наверх по сериям дырок во льду. Далее спускайтесь вниз по длинной тропке. Если хотите, разбудите тигров, но лучше этого не делать, так как ничего ценного они не охраняют. Вы выйдете к белой башне, бывшему убежищу мощно-



го некроманта, в отсутствие которого в башне хозяйничают амазонки. Откройте дверь и побеседуйте с королевой амазонок. Пришла пора зачистить башню от огнедышащих кур. Для этого от входа в башню идите налево, минуйте несколько комнат и поднимитесь по лесенке



на второй этаж. Здесь найдутся гнезда, которые надо уничтожить. Сначала попадутся три, затем четыре (не забудьте взять guardian orb – полезная штука). Далее ступайте на запад, запомните комнату с непонятным постаментом и зайдите в проход, откуда летят куры. Расстреляв кур, уничтожьте их гнезда – тем самым вы выполните задание королевы амазонок.

Возвращайтесь ко входу на уровень и от него идите направо. Преодолейте колюще-режущие препятствия, залезьте внутрь печки и достаньте красный камень. Кнопку не нажимайте – вылетит огненный шар! Идите вперед и нажмите на кнопку на стене. Убейте кур и заберите двуручный меч. Минуйте несколько комнат, откройте дверь, что перед вами, и на складе подберите с пола фиолетовый кристалл. Осталось пройти на север в тронную залу. Если вы еще не атаковали амазонок, то королева предложит пойти познакомится с ними. Если согласитесь, то получите «гейм овер», если нет – надо будет драться. Если же вы уже поссорились с амазонками, то драться придется в любом случае.

У королевы 5 000 жизней, что не так уж и мало. Советую применить в бою с ней ваш двуручник, съесть Champion Stone и применить все имеющиеся защитные заклятия. Так ваши шансы на успех будут более чем достаточны. С тела королевы возьмите ключ, который уберет решетку рядом и позволит захватить приличную сумму денег. Также обязательно захватите рукоятку меча Silver Fang. Теперь решайте, будете вы телепортироваться обратно или еще побродите по башне. Можно вставить два кристалла в постамент около куриных гнезд, после чего откроется масса секретных проходов с сюрпризами. Можно поискать еще два кристалла, можно принять участие в освобождении пленников, можно получить от гильдии медальон для открытия двери в казармы. В общем, в любом случае мир вы уже завоевали.

Выбравшись в пещеры Дракрала, сразу же приложите рукоять Silver Fang к разбитому зеркалу. Вы получите один из самых мощных мечей в игре! Осталось только найти приличную кольчужку. Для этого выбирайтесь пешим ходом из пещер и зайдите в Глэдстоун. Кстати, с появлением на свежем воздухе герою дадут три спецумения: половина урона от падений, более длинный прыжок и способность карабкаться по различным лианам, веревкам и т. п.

В замке Глэдстоуна объявится король, который любезно выслушает ваши предложения, после чего вы сможете купить броню из шкуры дракона у придворного кузнеца. Теперь у вас есть и очень сильный меч, и наилучшая кольчуга. Пришло время пообщаться с главами гильдий и получить новые квесты. Причем квесты довольно сходные и простые. Следующим миром станет родная планета инопланетян.

МИР РАСЫ РУЛОЙ

Нужный портал отыщется чуть восточнее центра леса, неподалеку у дороги, ведущей из Верхнего города в Нижний. Можете не воевать с бегающими зверьками, так как они на вас нападать не будут. Хотя с трупов разрешено поднять их глазки, используемых в качестве динамита.

Двигайтесь вперед по туннелям, чтобы выйти к озеру зеленой кислоты. Уничтожьте каменные генераторы (всегда сносите их – в любое время и в любом месте) и разберитесь с инопланетянами. Они плохо переносят рукопашную схватку, а к магии более-менее устойчивы.

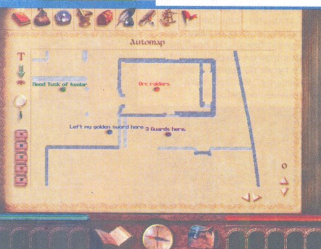
Включите заклятие Damage Shield и прыгайте в проход в следующую комнату. Если оперативно подлечиваться по пути через кислоту и резво бежать, то прибудете вы туда в полной сохранности. Таким же путем попадите в следующую пещеру. Не забудьте про уничтожение генераторов!



Ваши путешествия по кислоте закончатся, как только доберетесь до дверей. Заходите в любую из них и носитесь на бешеной скорости по помещениям, стараясь атаковать не инопланетян, а именно генераторы. В маленьких комнатах с красными стенами бейте не только оба генератора, но и устройство у стены. Зачищайте местность (Damage Shield, Greater Shield и меч Silver Fang – лучшая комбинация) и продвигайтесь в юго-восточный угол. Там убейте врагов и подберите выпавшую из одного из них руку. Ее надо приложить к соответствующему изображению у двери в командном центре, то есть в любом из двух средних по размеру помещений с окнами и комнатуш-



кой внутри. Там уничтожьте генераторы и устройство, тогда на выходе из комнатушки сразу получите появившийся прямо в полу телепортер. Он приведет героя в новую область, где летают непонятного вида глаза, которые слабее даже рабов-инопланетян. Эти глаза выпускает местный босс, предпочитающий жить в кислоте. Понятное дело, что босса надо убить, но в кислоте особо не повоюешь. Нужно сделать хитрый ход: встать на последнюю, ближайшую к боссу ступеньку и очень-очень медленно пойти вперед. Так можно найти место, где вы еще можете стоять на ступеньках (то есть еще не падаете в кислоту) и в то же время можете достать тварь мечом.





В крайнем случае, если лень возиться с поиском нужной точки, то просто закидайте врага магией, одновременно восстанавливая ману с помощью Mana foil. Под градом Greater Blades еще никто хорошо себя не чувствовал. Теперь телепортируйтесь обратно в пещеры. Выходите из них, попутно разнося неведомо откуда взявшихся скелетов. Вновь посетите гильдии и отчитайтесь о выполненных работах. Тут же прикупите необходимый инвентарь из доступных теперь спецмагазинов. Да и новые умения, присвоенные за рост в рядах гильдии, вряд ли помешают.

И еще — потратьте все имеющиеся у вас деньги. В зависимости от ваших увлечений вложите их или в заклятья, или в оружие. Прикупите побольше полезных вещиц типа восстановителей маны. В общем, уходите из Глэдстоуна с пустым кошельком. Все равно — скажу по секрету — больше ничего купить вам не дадут. А зачем тогда вам деньги?

ПОТУСТОРОННИЙ МИР

Самый мощный из всех миров по продуманности. Атмосфера ужасного, заброшенного дома с привидениями отражается во всем. Периодически заходите в раздел диалогов, чтобы слышать фразы невидимок. Заметив какую-нибудь картину или изображение, смотрите на нее, пока не прогремит гром и вспышка молнии не откроет на пару секунд истинную сущность вещи...

Чтобы достать четвертый осколок зеркала, необходимо навести порядок в мире нежити. Нужный портал расположен в северо-западном углу, неподалеку от входа в Нижний город. По пути, правда, встретятся новые противники — адские псы, которые и украли душу у героя. Бойцы они слабые и очень боятся вашего меча Silver Fang.

Вот вы и попали в царство мертвецов и потерянных душ. Вы оказались в большом холле с четырьмя дверями. Открыв ту, что за спиной, вы сможете телепортироваться обратно в лес. Остальные же три двери ведут в различные части заброшенной усадьбы.

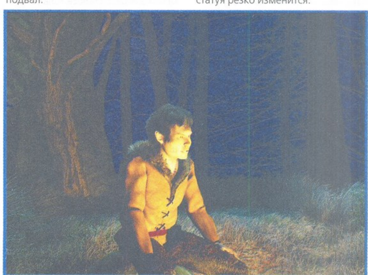
Сначала откройте дверь справа и осмотрите все три комнаты. Летучих тварей не бойтесь — они слабы, хоть и быстро двигаются, а вот уродливые толстяки очень медлительны. Поэтому против первого типа монстров применяйте меч, а против второго — лук. Атакующую магию не применяйте, так как у противников слишком высокий уровень сопротивляемости к ней. Когда с врагами разделаетесь, заходите на кухню: одна из ее дверей ведет в хранилище, а другая — в подвал.

В этом подвале прочно обосновались маленькие собачки-скелетики. Их много, и они каким-то образом восстанавливают свою численность. Поэтому включите защитное волшебство и бегите на север, немного поворачивая на восток. Упадёте в яму и окажетесь в винном погребе. Возьмите с полки парочку бутылок вина и сохраните их на будущее. Откройте дверь, запрыгните на лестницу и упадите в еще одну яму. А теперь выбегайте из подвалов с этими скелетиками.

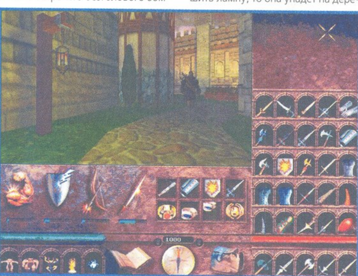
Вернитесь обратно в стартовый зал, откуда теперь шагайте налево. Разберитесь с толстяком и приготовьте ваши электрические заклятья. Наиболее пригодным будет Lesser Spark — маны расходует немного, зато бьет очень быстро. Теперь открывайте одну из дверей сбоку и готовьтесь к битве с призраками.

Они боятся только электричества и света, а все остальное против них неэффективно. Сущность такая мерзкая у бестелесных созданий. Вам нужно иметь и Greatbow Shift, если вы состоите в воинской гильдии, — по призракам этот лук будет бить молниями. Таким образом, одновременно можете применять нужное заклятье и стрелять из лука.

После схватки обыщите библиотеку: достаньте из полок оба заклятья вызова духов. А сейчас сюрприз — щелкните на деревянной панели в северо-восточном углу библиотеки, и найдете секретное помещение. Там обнаружится супермагия Древних — Lich. На выходе из секрета будьте бдительны — появится еще один призрак, а вот статуя резко изменится.



Осталось только подойти к железной решетке, которая ведет в сад. Слева от нее стоит шкаф с нотным листком и маской маны. Обязательно возьмите листок, откройте решетку и исследуйте садик. Как только встретите безголового зомби, осмотрите его, и ваш помощник предложит поискать его голову. Как только она найдется, снова щелкните на зомби. Он пойдет прорубать выход из сада, а вы, посмотрев на автокарту, заметите небольшой просвет в стене растений. Там лежит тысяча монет (а вот лопату взять не удастся).



Выходите в стартовый зал и теперь ступайте вперед. Танцоры-привидения и комната с двумя лифтами. Встаньте внутрь одного из них и поезжайте на второй этаж. Зайдите в юго-западную комнату, где надо будет взять пустую бутылку. Теперь зайдите в комнату на севере: в шкафу лежит кожаная броня, уменьшающая урон от огня в два раза. Третья угловая комната в северо-западе очень мала: возьмите еще одну пустую банку и щелкните ею на светильнике на потолке. Теперь вы получите полную банку с маслом, а значит, светильник будет пустым и не сможет гореть...

Следующая дверь, если двигаться с запада на восток, ничем не ценна. Остаются три двери, но две из них заперты, а фактически открывается только третья, в юго-восточном углу. Сохранитесь перед тем, как открыть дверь, и приготовьтесь к небольшой пробежке. Бежим прямо через комнату, поворачиваем, пропускаем первую дверь справа и открываем вторую по ходу движения дверь справа. Не теряя времени, щелкаем на лампе на потолке.

Уф, можно перевести дыхание. Если есть желание, сохранитесь и загрузите предыдущую сохраненку. Вы увидите, что, если не опустошить лампу, то она упадет на деревянный пол и начнется мощнейший пожар. К счастью, вы его предотвратили.

Напротив входа в комнату с лампой находится библиотека с еще одним смертоносным заклятием в книжном шкафу. Осталось пройти по коридору на север и на запад в зал, где на столе лежит ключ. Возьмите его и осмотрите обе книжные полки – еще два заклятья у вас в кармане. Выходите через дверь рядом, попадёте снова к лифтам. Спуститесь вниз, на первый этаж. Между лифтами обнаружатся старинные часы. Вам нужно щелкнуть на их замке три раза, чтобы они сломались.

С другой стороны стены, на которой ходят лифты и висят часы, появится пианист. Сначала поговорите с ним, затем войдите в инвентарь и щёлкните на него бутылкой вина. Подождите немного и щелкните на пианисте нотным листком. Подождите немного, и в стене откроется проход. Поднимитесь по лестницам и бегите вперед, через занавески. Щелкните три раза по яркому синему изображению на стене прямо перед вами. Таким образом вы ослабите босса-демона.

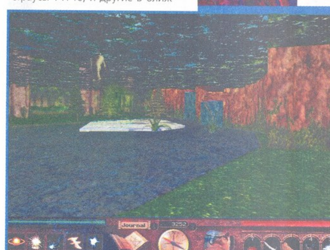
Применяйте защитную магию и с мечом в руках быстро добивайте неприятеля. После этого осталось только вернуться в пещеры.

P.S. В потустороннем мире можно встретить и отца героя. Для этого разбейте окно в комнате с огнеопасной лампой и спрыгните вниз, в небольшой сад. Разделайтесь с зомби и подойдите в южный угол. Подождите, пока сверкнет молния, и заметите, что квадрат земли на мгновенье исчезает. Присядьте на этот квадрат, и с молнией снова откроется дыра. Вы упадете в подвал с пятью зомби. Перебив их, пройдите чуть вперед, там и встретитесь с духом отца. Разговор будет серьезным, и ради него стоило повозиться. Откройте каменную стену в конце пути, и окажетесь в знакомом месте, в подвалах со скелетиками.

ВЫЖЖЕННАЯ ПУСТЫНЯ

После посещения четвертого мира сразу переходите в пятый. Глэдстоун полностью разрушен, но, к счастью, его лавки вам так и так не нужны, поскольку у вас все деньги вложены в инвентарь и заклятья. Искомый портал находится в точке озера, из которого берет начало река. Охраняется он неплохо, заранее надо подготовится к встрече с адскими псами.

Заходите в портал и встречайте «дружественную» делегацию. Вам будут противостоять два типа тварей: мутанты и своеобразные «страусы». И те, и другие в ближнем бою заражают радиационной гадостью – лечиться придется в любом случае. Лучше всего это сделает ваш помощник. Если он погибнет, то после битвы используйте на него lifestones. Активней вызывайте демонов, чтобы отвлекать внимание противников, и пользуйтесь защитной магией. Атакующее волшебство применять смысла нет – у этих врагов к ней сильный иммунитет. Главное – не переживайте из-за радиации: она

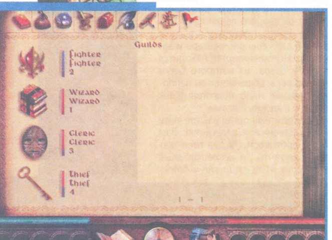


LANDS OF L



хоть и убивает героя, но достаточно медленно, так что времени хватит, чтобы разделаться с мутантами и страусами и попросить помощника вас вылечить.

Несколько минут идите по каньону, затем спускайтесь в туннель перед вами. Пройдите вперед, и окажетесь на каменном мосту над землей. Справа от вас увидите желтое озеро, однако вам нужно спрыгнуть с левой стороны и внимательно приглядеться. Прямо перед вами находится лиана, по которой можно забраться на выступ сверху. На нем вы увидите забавную розовую свинушку. В ней лежат 100 тысяч монет – забирайте, спускайтесь на землю и заберитесь по лиане на мост, откуда вы прыгали вниз.





Шагайте дальше, минуйте пещеру с желтой речкой. Вскоре окажетесь на площадке с ямой посередине. Ни в коем случае не спрыгивайте на землю! Вам нужно прыгнуть на выступ слева, который, если судить по карте, находится на юг от площадки. Если немного разбежитесь, то обязательно на этот выступ попадете. Идите мимо искрящейся проводки вперед по туннелю.

Спрыгивайте вниз, в каньон, и идите по нему вперед. Заберитесь по лиане на выступ в конце пройденного каньона и минуйте очередной подземный ход. Заберитесь наверх по лестнице и следуйте по пути, который перед вами. В конце концов вы обнаружите непонятного вида здание и странника. Тот будет хвалиться, что он последний из оставшихся нормальных людей, и расскажет о странном невидимке внутри.

После разговора зайдите внутрь здания и щелчком мыши откройте панель на стене слева. Щёлкните на кнопке, выходите из здания и открывайте панель у лифта. Кнопка позволит спуститься вниз, в подземное сооружение.

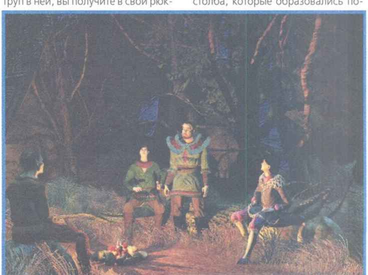
Вот появились новые враги, навсегда заменившие мутантов. Эти пушки могут стрелять как лазерными лучами, так и огнем, и ракетами. Уничтожать их нужно в рукопашной схватке мечом. Если пушка находится на потолке, то задирайте голову – обязательно до нее достанете. Подойдите к дверям, и они сами откроются. В зале с техникой зайдите в дверь, подождите, пока она закроется, и откройте другую дверь. Вы в маленькой, уютной комнате со шкафами и компьютером. Пододвиньте рукой один из шкафов к решетке вентиляции и рядом с ним поставьте стул. Запрыгните на стул, с него на шкаф и затем заберитесь в вентиляцию. В углу комнаты откройте панель, мерцающую синими вспышками, и нажмите на кнопку, чтобы открыть дверь рядом. Идите вперед по коридору, и попадете в помещение с телевизорами и сломанной дверью. Тут вам необходимо соорудить из этих телевизоров лестницу наверх к вентиляционной решетке – путь не из легких, но в любом случае картинка, помеченная звездочкой, должна вам помочь.

Спуститесь вниз, в вентиляционный уровень ниже. Пройдите по туннелю и снова спуститесь еще ниже. Ступайте по вентиляции на юг и, открыв решетку, окажетесь в новом помещении. Из него можно попасть во множество маленьких комнатушек, но вам нужна только одна из них, западная. Осмотрев труп в ней, вы получите в свой рюкзак странного вида глаз. Теперь нажмите на кнопку у большой двери, чтобы выйти из помещения.

Разберитесь с охраняющими путь пушками и вставьте глаз в устройство рядом с дверью. Та откроется, и вы сможете попасть в большой зал с пушками и настенными экранами. Разбейте все семь экранов – это уничтожит силовое поле. Теперь, чтобы продолжить путь, спускайтесь вниз, в шахту, которую и прикрывало поле. Однако перед этим я настоятельно рекомендую подняться в комнате с настенными экранами по ступенькам к вентиляционному люку. Уничтожьте обе ракетные пушки и подойдите к новой решетке. Перед тем как открыть ее, приготовьте заклятье Lich и, спрыгнув вниз, тут же включите его. Десяти секунд вам должно хватить, чтобы вырубить все пушки и нажать на кнопку, вызывающую мост.

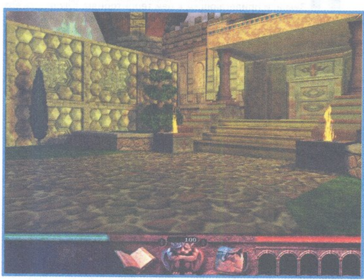
Пройдите по уже знакомым местам в комнату с разбитыми настенными экранами и спускайтесь вниз, в шахту. Далее двигайтесь вперед по залитому водой туннелю и наверх по лестницам. После битвы с пушками откройте дверь. Быстро бегите по коридору, так как вода сильно жжет и герой начинает терять здоровье. Пробегите еще одну такую комнату, только, во избежание летального случая, постарайтесь не упасть в ямы.

Теперь вы оказались в центре всего подземного бункера, где вас ждет суперкомпьютер. Обойдите зал по кругу и с другой стороны от входа подойдите к синему прозрачному полю. После разговора по душам бегите по кругу и уничтожьте четыре энергетических столба, которые образовались по-



среди пути, на месте колонн. Синее поле исчезло, можете бежать к нему, по пути разбивая пушки. А можете разбить только те пушки, которые достреливают до героя, стоящего на месте исчезнувшего поля.

Так как поле испарилось, можно стрелять по красным сияющим кругам. Упорно стреляйте, пока компьютер не взорвется и на полу не появится кусок стекла для возврата в пещеры. Однако так просто вернуться не удастся, придется покидать безлюдный бункер Brotherhood of NOD (не узнали родную скорпионью эмблему? Бедный человеческий мир, погибший в результате атомной войны...) своим ходом. Перед гибелью компьютер поставил время взрыва сооружения – все взлетит на воздух через 15 минут.



Бегом покидайте центральный зал, следуйте через воду и туннель, наверх по лестницам. Покинув шахту, выбирайтесь из комнаты с настенными экранами не через дверь с глазом, а через вентиляционную решетку. Пробегите по мосту (как хорошо, что с помощью заклятья Lich вы заранее убрали местные пушки); в вентиляции заверните за угол и поднимитесь по лестнице наверх. Затем через вентиляцию выбирайтесь в комнату, в которой делали из телевизоров лестницу, и оттуда выбирайтесь к лифту на поверхность. Все! Теперь неторопливо идите к порталу, с помощью которого вы попали в этот мир, и который выведет обратно.

ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

Пешочком добирайтесь до пещеры Драракла. Дойдя до моста перед дверьми, ведущими в главный зал, остановитесь и используйте ваши 100 тысяч монет, чтобы открыть тайник рядом.

Забирайте все камни с магией Древних, восстановители маны, прочую мелочевку, как и все-все-все заклинания Древних. Заранее заготовьте нужную магию в слоты – советую поставить туда Heal (Greater или Lesser), Damage Shield, Regeneration, Summon Ancient Imp и Warding Shield. Забрав подарки, ступайте к плащу – он вас уже ждет.

После недолгого общения герой окажется в подземном пруду. Перед вами лестница, но по ней невозможно подняться наверх. Развернитесь назад и вскарабкайтесь вверх по веревке.

Теперь вам предстоит провести серию схваток с плащом, который после каждого поражения будет исчезать и одновременно открывать дорогу к лифтам на следующие этажи.

Тактика борьбы следующая: включайте Damage Shield, используйте Champion Stone и бьете врага мечом. Перед этим постарайтесь отвлечь собак импом и вырубить очередной зеленоватый телепортер, щелкнув на нем подарком Драракла.

Если плащ применяет крутящийся щит из четырех половинок – Warding Shield, то некоторое время атаки на него неэффективны. Но как только действие заклятья прекратится, сразу бейте врага вашим мечом Silver Fang, одновременно подлечиваясь с помощью волшебства. После каждого сражения также не ленитесь собирать сердца собак и использовать их, чтобы вызвать какой-нибудь ценный предмет. Очень хорошо подойдет Staff of Healing (учетверение регенерации жизни при нулевом восстановлении маны) или Ring of Reflection (половина вражеской магии пролетит мимо).



Проведя первый бой, вы должны спуститься на этаж ниже, где повернете бревно с цепью, чтобы поднять деревянную дорожку над вашей головой. Вернитесь обратно на этаж выше и пройдите с боями еще два верхних этажа. Теперь перед вами лежит путь во внутренние покои Драракла.

Не ждите, пока скелеты оживут, а подойдите к ближайшему из них и атакуйте его. Немного побегайте, чтобы не дать себя окружить, и воспользуйтесь магией массового поражения. В последний раз появится сам босс-плащ, тактика борьбы с которым вам уже известна.

Подберите печать (The Seal), и окажетесь перед зеркалом. Используйте на нем печать. Ура, вы выиграли! Смотрите длинный и красивый победный мультик в лучших традициях всей серии «Земли Знаний».

Ах, как нехорошо получилось... Не волнуйтесь, наш парнишка не погиб! После титров нужно будет еще свести счеты с извечным противником-графом. Слабак этот граф, до плаща ему далеко. Ну, а теперь уж точно будет «The End»... Хотя, возможно, и нет – есть надежда на продолжение подвигов уже знаменитого на весь Глэдстоун бастарда Коппера ЛеГре. Ждем-с.







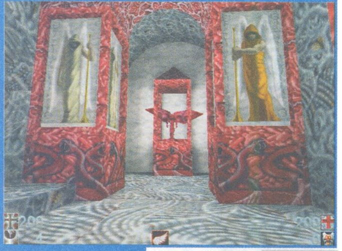
Алан Берновский

REQUIEM: AVENGING ANGEL

РАЗРАБОТЧИК	Cyclone studios
ИЗДАТЕЛЬ	3DO
ВЫХОД	апрель 1999 г.
ЖАНР	3D-action
ТРЕБОВАНИЯ	P-200, 32 Мб, рек. 3Dfx
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.8 Ух... красиво, со вкусом и очень стильно!

Angel came down from heaven yesterday,
She stayed long enough to rescue me.
«Angel», Jimi Hendrix

История началась. Ангел Малахи получил инструкцию сверху: бороться с мировым злом, искореняя его по всей Земле и прилегающим к ней территориям. Случилось вот что. Падший ангел по имени Лилиф, «симпатичная» девушка, решила упасть окончательно и завоевать весь мир. Неизвестно, зачем ей понадобились люди и их мелкие делишки, но злой ангел призвал на свою сторону адских чудовищ и не менее адских людей из параллельного измерения. Поначалу никто не обратил внимания на выскочку из Преисподней, но через некоторое время она хитростью и оружием покорила все уровни Ада. Чтобы угомонить ее, Бог послал закаленного воина-ветерана – ангела Аарона, но и он не смог ничего сделать, так как сила Лилиф крепла с каждым днем. Вернемся к нашим человеческим делам. Люди, успокоенные мирным временем, принялись изучать космическое пространство; вслед за Гагариным на орбиту Земли была запущена первая Национальная Космическая Станция «Левиафан». На нее возлагались большие надежды. К сожалению, им не суждено было сбыться – Лилиф отобрала у людей все, захватив считавшуюся неприступной космическую крепость. Вот тогда Бог разгневался не на шутку и послал в бой вас.





CHAOS

Приветствую вас в начале начал, отсюда начинается Все, отсюда начнете и вы. Проникнув через туннель из Рая в Хаос, вы должны будете найти портал, способный в мгновение ока донести вас в измерение людей под названием Creation, в город высокой культуры – New Damascus. Там вы встретитесь с первыми отрядами армии Лилиф. Чтобы стать похожим на ангела, вам нужно «отрастить» крылышки на спине (здесь эту операцию сделать очень легко: пройдите через цветной витраж, который виднеется впереди, и полетели...).

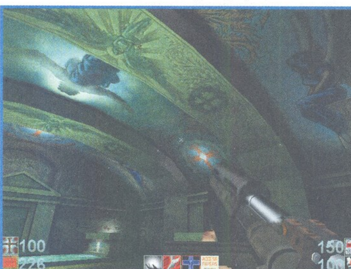
Придется немного поблуждать по извилистым коридорам, послушать хор местных мучеников и насладиться всеми оттенками красного, это все нужно для проникновения во внутреннюю атмосферу игры. Иногда в дрожь бросает, когда проходишь мимо торчащих из стены рук – а вдруг схватят сзади?.. Но нам не до этого: враги не ждут, на поверхности гибнут люди, поэтому поторопимся. На перекрестке поверните налево и запрыгните на дорожку, по раскраске изумительно напоминающую мозги (где-то за витражом вас поджидают несколько крошечных зубастых созданий). Идите вперед по широкому коридору, пока не наткнетесь на зал с дождевыми червями-переростками. Откормились-то как на бедных грешниках! Постарайтесь не попадаться им в пасть, это может плохо кончиться. Когда, наконец, вы дойдете до зала с двумя статуями, постарайтесь найти дырку в полу и благополучно туда упасть, не забыв отстрелить все конечности двум нападающим. После первой серьезной разборки залетите в трубу (вас об этом предупредят). Несколько минут в туннелях-сосудах пойдут вашим нервам только на пользу, поэтому поищите сами перекресток с еще одной дыркой. Перепрыгните через нее, да так, чтобы попасть в туннель с тремя головами на стенке. Теперь только вперед, по коридору, через белый зал, по ступенькам наверх, к порталу. Еще вам встретится такое место, где вы столкнетесь с «голограммой» самой Лилиф, которая по-дружески предупредит вас, что лучше не совать нос в ее дела, ибо можно закончить так же печально, как и смелый Аарон. Если испугались – выключайте игру, если нет, то перелетите через пропасть. Конец близок.

CREATION

Вот вы и в городе; все в лучших традициях «Терминатора»: молнии, взметнувшаяся пыль и испуганные голуби. Бог пошлет вам сообщение, в котором предупредит, что атака – не лучший способ выполнения поставленной задачи. Против вы ничего сказать не можете, поэтому придется несколько раз перетерпеть и не стрелять по захватчикам. На данный момент задача такова: найти паб Джона, где покойный ныне Аарон вступал в контакты с членами подпольного Сопротивления. Будем искать...

От места прибытия поверните направо и вскоре поднимитесь по мосту. Слышите звуки выстрелов? Надо разобраться. Так и есть, страдают невинные граждане (вообще по всему уровню валяются тут и там трупы). Подождите, пока горожан отстреливают, и только после этого обработайте молниями солдат. Тем самым вы убережете себя от случайного попадания в мирного жителя (чтобы не попортить себе

репутацию). Поднимите патроны. Вы разве не знали, что ангелы преспокойно пользуются человеческим оружием? Ладно, идите по переулку вглубь квартала. Еще один расстрел. Несмотря на очевидный беспредел охранников, прикиньтесь зевакой и мирно протопайте мимо в арку – вам же лучше будет. Там поднимитесь наверх, где обнаружите рычаг, активизирующий потайную дверь. Подергайте за него и прыгайте вниз, это лучший способ успеть войти в коридор до того, как вас прижмет. Еще один перекресток, лучше повернуть налево и пройти через коридорчик, красиво освещенный желтыми огоньками. Так попадете в зал. Хорошо исполненное журчание воды настраивает на то, чтобы отвлечься от игры на пару минут. Если все нормально, тогда подберите за колонной пистолет, который лежит рядом с убитым воином. Боже мой, сюда пробрались создания Хаоса! Недолго осталось Земле жить в спокойствии...

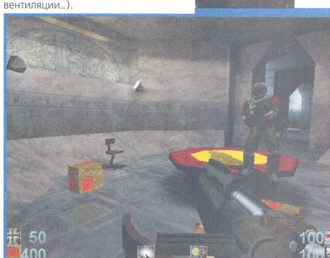


Поднимитесь по лесенке и издалека разбейте одним выстрелом стекло. Патроны можно не экономить, на протяжении всего уровня вы будете добывать их из трупов врагов в достаточном количестве. Прыгайте в образовавшееся отверстие, где вас уже ждут. Убейте врага, после аккуратно сдвиньте с места очередной рычаг и выходите в дверной проем с красной подсветкой. Кстати, все солдаты умирают от одного попадания из пистолета в голову, поэтому, если есть время, прицеливайтесь хорошо. Вам это пригодится и для спасения граждан, вечно выскакивающих из-за угла под пули. Поговорите с алкоголиком. Он расскажет вам слезную историю про похищенных жен и детей, про солдат-террористов. Не время распускать нюни – делом заниматься надо.

От двери теперь идите вверх по лестнице, где через несколько пролетов вас встретят старые знакомые, вооруженные автоматами. Отстреляв их, выбейте решетку и заползайте в вентиляционную шахту. В конце концов, провалившись в дырку и сломав пару ангельских ребер, вы окажетесь в другой части города. Бегите направо к плакату «Riders», там вы найдете нужный паб. Поговорите с барменом, пропустите стаканчик, главное – не перебрать и не забыть получить пропуск через внешние ворота (Access paper). Теперь вернитесь к месту «выпада» и шагайте дальше к воротам. Лучше всего будет перебить охранников, пользуясь внезапностью, потрогать пульт у ворот и войти в комнатушку. Там разбейте окошко, и можно вылезать по другую сторону ворот.

HOTEL

По пэйджеру вас попросили найти Elijah'а, который скрывается от солдат в отеле «Paradise». Проходя мимо, спасите милую девушку от грязных домогательств солдафона, после чего быстро, пока не пришли его друзья, шмыгните в ворота. Там идите вниз, в складское помещение. Дойдите до его конца, огибая ящики и отстреливая мешающихся под ногами подозрительных личностей. За поворотом поднимитесь по крутой лесенке и прыгайте в воду. Ангелы тоже должны дышать, поэтому быстрее всплывайте в полицейском участке, где надо «одолжить» полицейское удостоверение. Выход в конце зала. Дойдите снова до места купания, вставьте полученную карточку в считывающее устройство. Путь свободен, даже подумать хорошенько не дали, слишком все здесь просто. Наверху вас наконец-то осчастливят хорошим оружием – Assault rifle. «Косит» всех в радиусе сотни метров, убойная вещь (для второго уровня). Готовьтесь к прыжку через окно в вентиляционную шахту (какая-то нездоровая любовь у разработчиков к вентиляции...).



Дворец правосудия, судя по изображению Фемиды. Красиво сделано, и девушка красивая. Если бы не сотни врагов, можно было бы даже пожить здесь. Готический стиль немного приелся, но выглядит все на сто баллов. Дворец сделан по круговому принципу, без особых излишеств, поэтому вы не потеряетесь. Просто идите все время наверх, пока не выйдете на улицу. В городе сразу заворачивайте в переулочек, где, минув воду и туннель, окажетесь по другую сторону запертых ворот. Опять идите в переулок, и через несколько шагов вы упретесь в дверь, которая не замедлит подняться и одарить вас новой способностью – Haste. Придется немного охладить ваш пыл – вам снова в канализацию. По другую сторону от входа, в небольшой бойлерной, вы найдете две кнопки, который лучше нажать – они открывают боковые подводные шлюзы. Через них вы сможете пробраться в другой отсек.

По гнилой деревянной лесенке поднимайтесь наверх, особо не заостряя внимания на охранниках. А они наглеют! Лезут прямо под пу-



ли, забывая обо всем на свете. Когда покончите с ними, обойдите кругом центральное здание и подойдите к вертикальной неоновой лампе. Ну, вот мы и на условленном месте. Отель «Парадиз» приветствует вас! Сначала к консьержке, т. е. налево. По второму коридору идите к лифтам и ресторану. Поесть не дадут, зато красиво взорвут гранату где-то над вами. Поднимитесь наверх. Так и есть – разломали стену, вандалы. Воспользуйтесь отверстием и поднимитесь на крыше лифта на нужный этаж. Одна дверь не заперта, еще один длинный коридор за ней. Уберите оружие, здесь стрелять не в кого. Перед вами два телохранителя Елиаха. Попросите их пропустить вас, ведь вы – посланник Господа. Пропустили. Девушка оказалась на редкость сговорчивой, даже небольшую базуку подарила. Правда, сделав из вас при этом мальчика на побегушках, т. е. дав задание. А заключается оно в спасении какого-то невинного человека, запертого солдатами в Башню. Придется искать вход в нее; сами напросились служить Вечному Добру, теперь отдувайтесь.





TOWER

Закончили говорить – повернитесь, увидите открывшийся люк в полу. Ползать придется по пыльному трубопроводу на четвереньках, слава Богу, недолго. Когда перед вами окажется шахта лифта, прыгните на лестницу и самостоятельно поднимитесь на самый верх. Гигантский прыжок завершит всю эту опасную операцию. Теперь поворачивайте налево, лифт поднимет вас на крышу здания. Там только трубы и солдаты, постоянно выскакивающие из-за углов с кровожадными намерениями. Но в качестве утешения вам разрешат использовать заклинание Locusts, довольно интересную штуку. Вернемся к крыше: пару раз прыгните вниз по уступам, пока не попадете на узкий карниз. Аккуратно пройдите по нему за угол здания. Навстречу вам выбегут два солдата, бедняги... Подходите к двери, она открывается при помощи огромной кнопки на стене.

Быстро сбегайте вниз, через несколько пролетов вы на полном ходу вылетите в открытый зал. Если подняться по лесенке, то получите за труды несколько аптечек, если же вам они не нужны, идите по желто-зеленому стоку. Обойдите здание вокруг, тогда попадете в огромный зал. Судя по всему, это задний двор крепости, где происходит разгрузка транспорта. Сейчас лучше всего будет сохраниться, ибо придется много бегать и прыгать. За подъемным краном из стены торчит кнопка, запомните ее. А пока сходите к двери, поднимитесь наверх, в общем, расчистите территорию для полетов. Когда всех перебьете, вернитесь к вышеуказанной кнопочке. Используйте заклинание Haste, удобней будет «привязать» его к клавише, находящейся недалеко от клавиш движения. После этой процедуры нажмите кнопку и бегите со всех ног наверх. У вас есть восемь секунд, чтобы успеть прыгнуть на поднимающуюся платформу. Если все получилось, сохранитесь еще раз. Будем прыгать со стрелы на тоненькую балку, выступающую из стены, предварительно выбив выстрелом вентиляционную решетку.

Вы внутри, во вражеском стане. Задача – найти и освободить Юдифь. Проползите немного вперед, пока не провалитесь (пол прогнил весь, видимо, финансирование крепости страдает...). Мимоходом расстреливая прилипчивых солдат, прогулочным шагом идите по прямой, до указателя. Пока не сворачивайте никуда, прежде поднимитесь по лесенке наверх и отключите противно орущую сигнализацию. Вот когда спуститесь, тогда и пройдемся по «магазинам» (Armory). Здесь все просто: по лестнице можно даже не подниматься, лучше спуститесь вниз, там лежит Combat shotgun, вещь полезная во всех отношениях. Большинство врагов погибает от одного удачного выстрела. Когда закончите любоваться убойной силой новенького ружья, вернитесь к развилке и идите в сторону «interrogation».

Через несколько шагов вы снова окажетесь на перекрестке. Налево будет красная комнатка с крестом. Распятая девушка жалобно кричит и извивается, тут даже ангельское сердце не выдержит. Подойдите к ней и поинтересуйтесь, не ее ли зовут Юдифь, как она оказалась в таком положении, можете ли вы сделать для нее что-нибудь и так далее, пока жертва не попросит выключить некий прибор, «приклеивающий» ее к кресту. Поднимитесь наверх по лестнице (на перекрестке прямо). Перед вами будут три монитора с непонятными символами. Поставьте их в таком порядке (от двери): зеленый – светло-зеленый – красный. После этого включите монитор, стоящий немного поодаль от других, только тогда девушка освободится от сковывающих ее пут. Вернитесь к кресту, аккуратно снимите израненное тело и водрузите ее себе на плечи. Судя по всему, вы обладаете огромной силой, потому что с такой ношей вы все равно можете прыгать, как заяц, и носиться по коридорам с бешеной скоростью. Девушка изредка будет интересоваться, не тяжело ли вам. Терпите, скрипите зубами и говорите, что она легкая...

Выходите через дверь, что за камерой. Escape. Сейчас вам предстоит пройти по опасному коридору, который обстреливается со всех сторон, поэтому сохранитесь. На каждом ходу развешаны таблички «no visitors», что бы это могло значить? Надо сходить и узнать. Когда добежите до желтой двери, поверните направо и следуйте дальше по коридору к лестнице, ведущей вниз. Спуститесь к клеткам. Еще раз вниз: здесь нужно включить кнопку с надписью «Cell E secured». Потом вернитесь к лифту. На этом этаже включите кнопки с буквами от A до D. Немного поноситесь по помещению, пока не наткнетесь на главный компьютерный зал с огромными мониторами. Нажмите кнопочку. Через несколько секунд послышатся какие-то жуткие вопли – похоже, вы выпустили всех заключенных из камер. Найдите зал с красными креслами вдоль стен, там еще есть большие желтые двери. Нам туда, и как можно скорее. Поднимитесь вверх по лестнице, попадете в административную часть тюрьмы. Чуть дальше тир, где вас встретит хорошо бронированный дядя. Только через его труп вы сможете пройти в автопарк, а

оттуда недалеко и на выход. Поднимайтесь на открытую площадку с большими решетками. Эх, опять вниз, опять в катакомбы, не дают даже на солнышке погреться... Все!

Осталось вернуться в паб Джона, где вы сможете подлечить израненную девушку. Найдите паб и спускайтесь вниз. Бармен повздыхает над умирающей девушкой, положит ее на стойку и потребует принести пару литров крови, иначе члену Сопротивления крышка. Кровь можно достать только в больнице, в банке крови. Собирайтесь в путь, передерните затвор дробовика, и на выход.

HOSPITAL

От бара далеко не уходите, сразу поверните налево и войдите в неприметную дверь, которая раньше была закрыта. Опять старая знакомая решила испортить вам настроение. Судя по ее частым явлениям, она чего-то боится. Побеседуйте с Лилиф. В этот раз она настроена очень серьезно, поэтому телепортирует вас на небольшую арену, где вы сразитесь с мамочкой всех паукообразных. Стрэйф только и спасает, не останавливайтесь, потому что можете получить электрический разряд. Хорошо действуют гранаты и насекомые. Думаю, что вы быстро одолеете монстра. После боя Лилиф телепортирует вас прямо к больнице. Охранник у центральных ворот, конечно же, не пропустит вас, на то он и охранник. Убейте его. Пройдите немного вперед, там какая-то дверь открыта. Кажется, кнопка на стене открывает центральный вход, попробуем... так и есть. Обегите кругом колонну и заходите в лифт. Если бы везде были такие больницы, то больных людей не стало бы совсем. На этом этаже бегите все время прямо, когда минуете несколько залов, вы увидите пульт, запирающий очередную дверь. Не получается вскрыть даже заклинанием? Что ж, тогда откройте левую дверь и поднимитесь наверх. Нам в зеленый коридор. Когда дойдете до monitoring station, поговорите с медсестрой, она даст вам карточку доступа в банк крови и посоветует сходить в подвальное помещение.

Вернитесь к пульту и примените полученную карточку – доступ разрешен. В подвале активизируйте пару больших кнопок, стекла разлетятся по всей комнате, зато вам достанутся две ампулы с кровью (резус-фактор не важен...). Миссия немного меняется: раненую девушку перенесли на секретную базу Сопротивления. Вот вам только забыли сообщить ее точное расположение, придется самому бегать по канализации, разыскивая всякие суперзамаскированные объекты. Не жалеют они вашего времени! Пройдите в другой коридор, в морг. Будьте внимательны: трупы – это не трупы, а притворившиеся солдаты. Повторите фразу Станиславского «Не верю» и подкрепите ее гранатами. И это только на пользу... За углом ждет главный патологоанатом, старый потрошитель. За ним система канализаций, где прячутся восставшие.

Под водой найдите открытый люк, вдохните хорошенько и ныряйте. На последнем пузырьке воздуха вы выплывете в знакомом месте. Так и есть, вы разговаривали здесь с алкоголиком! Выходите к открытому водостоку (здесь вы нашли свой первый пистолет). Вроде ничего не изменилось, только... так и есть, огромный люк немного приоткрыт, ныряйте в него солдатиком. Откуда здесь монстры из Хаоса?! Они многочисленны и сильны. Найдите туннель, в котором полы сделаны из узких красных решеток, там еще стрекоза летает под самым потолком. Оттуда дойдите до комнатки с кафельными стенами и спускайтесь вниз по лестнице на совсем старые уровни канализации: стены покрыты мхом, деревянные прогнившие полы... В самом конце этого туннеля вы увидите в полу большой провал. Прыгайте в него. По новому туннелю





идите до развилки, справа будет кнопочка, открывающая секретную дверь. Там лежит немного боеприпасов, они пригодятся в дальнейшем. Как только выйдете оттуда, шагайте направо. Дойдите до двери, нажмите кнопку, которая откроет не только эту дверь, но и еще одну, находящуюся немного поодаль. Вам во вторую; найдите очередной провал в полу и безбоязненно прыгайте туда.

Очередные туннели, они начинают уже раздражать своей многочисленностью и запутанностью. Ко всему прочему, эти катакомбы напичканы до предела странными рыбками. Против них хорошо действуют ракеты и дробовик. Не забывайте воздух вдыхать, а то так можно и не доплыть до штаба. В одном из тупиков вы найдете лесенку, которая приведет вас к кнопке, открывающей шлюзы. Вернитесь к створкам и плывите дальше по туннелю, который теперь обозначен еще и синей полосой. Ищите дырку в полу. Вдохните побольше воздуха и ныряйте на самую глубину. Где-то вы найдете





еще один туннель, прыгайте туда. Все, приплыли, можно убирать оружие: здесь все свои.

Не буду рассказывать, где искать израненную девушку, потому что это слишком большое удовольствие – походить по своей базе, где тебя никто не трогает. Юдифь с радостью встретит вас, поблагодарит за добытый с таким трудом препарат. Но свидание будет недолгим, потому что вас срочно позовут к Лидеру. Вероятно, для получения нового задания...



DELIVERING

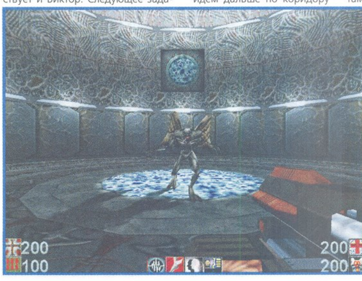
Найдите комнату, где девушка при входе посоветует поторопиться: каждая секунда на счету. Спуститесь вниз по лестнице и поговорите с Лидером, крутым парнем в кожаной куртке. Он, сделав упор на вашей обязанности работать на Сопротивление, расскажет о срочной миссии: доставить тактические планы в Refugee Camp некоему Виктору. Соглашайтесь, а что делать? Секретный выход под номером два находится у лазарета, где лежит Юдифь. Когда вы подойдете к нему, он уже будет открыт чьей-то заботливой рукой. Прыгайте в туннель, и окажетесь у палатки с алкоголиком (вытрезвитель по нему плачет). Найдите новый туннель со сталактитами, но берегитесь там падающих камней – могут сильно по голове попасть. В конце туннеля света нет, зато есть маленькая звездообразная дырка. Что же, попробуем залезть туда. Поверните направо и двигайтесь вперед до небольшого палаточного лагеря. Боже мой, да здесь все больные! Как бы самому грипп не подхватить. Даже ваша способность излечивать других не помогает. Аарон, старый друг! Представьте себе, он где-то здесь, прячется от Лилиф и от самого себя – слишком тяжело далось ему поражение.

Не будем отвлекаться, нам предстоит ныряние в канализацию, причем плавать будем до тех пор, пока не услышим громкий механический шум, исходящий из ниоткуда. Найдите Аарона. Он совсем раздавлен, считает себя ненужным ангелом, использованным и забытым. Идите к деревянной двери – это вход в местный подземный храм, что-то вроде секретной церкви тамплиеров. Если шагать по прямой, то обязательно наткнетесь на небольшой проход, по которому можно передвигаться, только пригнувшись к самой земле. Через него вы попадете в центральную часть Храма; красота, настоящее произведение искусства. Но вы тут не одни – Лилиф, обеспокоенная вашим быстрым продвижением вперед, лично заявится, чтобы хоть как-то помешать. Сама-то в бой пока не решится вступить, зато пошлет друга и соратника – местного вышибалу. Расправиться с ним несложно, главное – не останавливаться, осыпая противника ракетным шквалом. Мне жаль было его убивать: может, он человек хороший, может, у него детишки маленькие дома плачут? Но ничего не поделаешь, у него работа такая. После боя в качестве приза вы получите Shockwave и новое пространство для исследования. Найдите Виктора и побеседуйте с ним о планах наступления. Ситуация осложнилась, противник использует новейшие типы энергетического оружия – Rail guns. Бог велел делиться, по этому же принципу действует и Виктор. Следующее задание: отнять у врага парочку экземпляров этих самых Rail guns и принести их на базу.

LITHURGY OF THE ENHANCING: LIBERATION

Все быстро собрались, нацепили кучу оружия. Зачем, спрашивается? Все равно всех перестреляли на первом повороте. Опять вы в полном одиночестве. Заходите в большую дверь, будьте поаккуратнее с маленькими кнопками – это любимое место для засады у противника. В конце концов вы добредете до небольшого зала с двумя компьютерами, на лифте спуститесь в лабораторию. Долго не задерживайтесь, нам снова в лифт, который в левом коридоре. Приятный женский голос скажет, что вы находитесь на уровне один. Выходите. Красиво, не правда ли? Все в зелено-синих тонах, романтика... Сверните на перекрестке налево и идите в зал, где оставшийся в живых Виктор «химичит» с дверным компьютером. Не будем его отвлекать, прикройте лучше от появившихся солдат, после чего, зачищая местность, идите в открывшуюся дверь. Сейчас вам предстоит покататься на двух лифтах, будьте готовы. Проехались? Тогда заходите в третий, такой большой и круглый. Думаю, собачка – не помеха, хорошо усмиряется выстрелом в упор из дробовика.

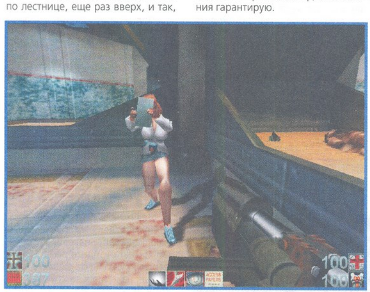
Пройдя через зал с колоннами, поднимитесь наверх, слева увидите край дорожки без ограждения. Прыгнем вниз попозже, а сейчас идем дальше по коридору – там



друг «необработанный». С ним покончено, вернитесь обратно и прыгайте вниз с чувством выполненного долга, только не промахнитесь мимо дорожки. Дальше – в лифт, на уровень под номером два. Идем налево, дергаем три рычага – вот смысл всей игры! Насладились процессом? Идем обратно к лифту, а там направо. Вот они, родимые, лежат на своих местах. Только вот незадача, сломаны Rail guns, детали в них маленькой не хватает. Что делать... вернем на базу хоть это. Пройдите в следующую дверь, Виктор все-таки справился с компьютером, и сейчас доступны все ходы-выходы. Нам в правую дверь.

Ищите комнату с окнами, там где-то прячется красная кнопочка, вскрывающая еще одну дверь. А за ней... ух ты, конвейер по производству бронежилетов! Правда, охранники, но ничего, попадали и не в такие переплеты. В самом углу есть дырка, предположительно, для подачи материала. Залезем – проверим. Так и есть – канализация. В самом конце поднимитесь по лестнице, еще раз вверх, и так, на следующее задание пора. Взорвать местную атомную станцию... А что здесь такого? Никогда не взрывали атомные станции? Если нет, тогда слушайте, что будет дальше...

Найдите на базе дверь, которая раньше упорно отказывалась открываться. Перед ней сохранитесь, ибо смерть ждет за поворотом. В лице Лилиф. Отступать некуда, за вами Человечество. Примите смертельный бой, кто знает, на чьей стороне окажется Фортуна. У вас есть перед Лилиф большое преимущество – Save & Load. Пользуйтесь им. Лилиф, испуганная вашей прытью, будет периодически вызывать на подмогу разных тварей, но не в них проблема: дело в том, что Лилиф большую часть времени окутана пуленепробиваемой защитой, и приходится хитрить (гранаты – хорошая штука). Убили, перекрестите трупик и готовьтесь, теперь вам будет угрожать сам Люцифер. Правда, пока только невербально. Почувствуйте себя приспешником Сатаны – посидите на троне Лилиф, впечатления гарантирую.



пока не попадете в непонятную комнату. Свои! Камень с души свалился, я уж думал, что не доберемся к ужину. На белом лифте поднимайтесь наверх, к Лидеру, докладывайте обстановку. Представляете, оружие уже не нужно! И ради чего, позвольте узнать... Что? Юдифь умерла? Не может такого быть. Быстрее к ней в лазарет. Бедненькая. Но не все потеряно, вы же ангел. Применяйте заклинание Resurrect на теле девушки. Ожила. Ну ладно, всеобщее веселье, солдаты уже к банкету готовятся, а вам

Начинаем искать станцию. На первом уровне поверните налево, когда дойдете до поворота, увидите туннель с рельсами, он нам и нужен. Пешочком добираемся до следующей станции, где держим путь направо. Ищем каналы, большие и полноводные, плаваем в них. В одном месте, вынырнув на поверхность, вы обнаружите зависший в воздухе космический корабль. Красиво, но наше дело – канализации, брассом плывем к следующей трубе. Покрутите краны, только так можно добраться до главного стока. Справа подъемник, грех не воспользоваться бесплатным аттракционом и не покататься вверх-вниз. Но сейчас нужно только наверх, в правый переход. Ой, девушка! Можно с вами познакомиться? А, вы только двери открываете... Ну, попробуйте. Покорнейше благодарю (последние слова обращены уже к лохмотьям мяса, сползавшим по стенке). Жаль, смелая была. Почтите ее память и идите в зал с большим монстром (угомонить можно ракетой). Рычаг, как всегда, откроет дверь в следующую комнату, там поршни.



Чтобы попасть на верхний уровень, воспользуйтесь лифтом, он вмиг домчит вас туда. Не обращая внимания на еще один подъемник, пройдите прямо, в дверь, потом в коридор красного цвета. За ним должно быть странное помещение с ярко-красными диванчиками, где вы просто будете обречены дойти до конца, ибо узнаете печальные вести: Елиах погиб в бою. Снимите кепку, товарищ. А еще вам расскажут план действий на ближайшее будущее: во-первых, взрываете станцию, по телефону сообщаете об этом куда надо, во-вторых, после взрыва вам на станцию доставят персональный поезд, на котором вы сможете добраться до базы. Поняли?

Чтобы выбраться из комнаты, придется разбить окошко, по-другому здесь не выходят. На первой развилке поверните направо (Beware of dogs). Быстро-быстро находите комнату с рубильником, из нее в следующую, без рубильника, но с маленьким лазом, через который вы выберетесь наружу. Заходите в дверь, там должен быть лифт (у меня был). За правым углом обнаружиться лестница, под-



нимайтесь. Перед глазами должна замаячить надпись «Safety First». Это склад, в самом конце которого вы увидите гору ящиков и канистр. Посмотрите повнимательней, сбоку найдете «подкоп». Реактор; радиацией так и «веет» от него. Прикрепите к пульту управления



взрывчатку; таймера нет, поэтому торопиться особо не надо. Попробуйте зайти с другой стороны реактора, увидите спуск вниз, лесенку, прикрепленную к стенке. Там есть проход наружу, по круговой лестнице поднимитесь наверх и сразу в арку. После нее идите все время направо.



BASE IS UNDER ATTACK

Как тут все изменилось! Аккуратные туннели завалены наполовину балками и осколками половых плит, все стекла выбиты, мебель разбросана. Хаос. Похоже, в ваше отсутствие на базу было совершено нападение. Надо срочно найти Лидера, если он еще жив, и узнать дальнейшие планы. Пролезьте внутрь через согнутую решетку на окне. Если идти по сине-красному туннелю и подняться в конце наверх, то вы попадете в помещение с большими ящиками, но это не главное, главное – ищите решетку в полу. Через нее вы попадете в лазарет, где когда-то лежала Юдифь. Лидер находится в соседней комнате, старый паникер! К тому же и трус еще, заявил, что все кончено, пора стреляться. Выведите его из депрессии и предложите свой план действий.

LITHURGY OF DEAD

Позвоните по мобильному вашему товарищу, который сидит в главной щитовой у рубильника. Он тотчас включит электричество в метро. Поезд медленно разгоняется, распотрошенная база осталась позади. Лидер куда-то исчез, неужели спрятался под лавкой? Сходите к головному вагону, чтобы проверить, кто управляет поездом. Хорошую службу сослужила ракетница, он замечательно разбрасывала кусочки врагов по всему вагону. Впечатляет.

А вот и Лидер, что-то с голосом у него не то... Бог мой, да он же... сам Люцифер! Не думал, что вот так все получится. Сильный взрыв сотрясает поезд, и первый вагон «немного» сминается в гармошку. Выползайте через разбитое окно в туннель и передвигайтесь к ближайшей станции на своих двоих. Вы и не за такие шутки убивали, поэтому Люциферу точно не жить. Поверните налево в очередной туннель, где вас ждет подъем наверх и комнатушка с рычагом, открывающим дверь, противоположную той, в которую вы вошли. А там еще один рычаг (по-моему, он тысячный в этой игре). Он открывает шлюзы, через пару секунд вода заполнит канаву, тогда включайте «фонарь» и прыгайте в воду. После всплытия отряхнитесь и шагайте в комнату с лестницами. Интересно, почему, когда вы выходите из воды, у вас ботинки не хлюпают на каждом шаге? По лестницам поднимитесь на самый верх, где вас ждет дверь, скрывающая за собой зал с интересными опорами. Доберитесь живым до лифта, там комната с двумя мониторами (на одном постоянно корчит рожи сам Сатана). Наконец-то на полу вы нашли недостающую деталь для Rail gun'a. Самое мощное стрелковое оружие в игре, разносит все на кусочки, вот только патронов для него маловато. Прекрасная вещь для расстрела Люцифера, поэтому берегите аккумуляторы.

Поднимитесь в компьютерный центр, на втором этаже увидите рычаг, тоже что-то открывающий. Ах, дверь в комнату с синей подсветкой... Поднимитесь несколько пролетов вверх, придете в ангар. Я думаю, вы и без меня найдете доступ к космическому кораблю. Просто описать бесконечное количество лесенок, подъемов и комнатушек невозможно. Потратьте на это пять минут, пожалуйста.

INSIDE THE «LEVIATHAN»

Для начала найдем вход в машинное отделение. Зачем? Не знаю. Поверните налево, в последней комнате увидите рычаг. Он на несколько секунд открывает дверь, которая находится за круглой. Поэтому включайте Haste, и в обход со всех ног, пока вас не зажало в дверном проеме. Найдите каюту с большим пультом и роботом. Нажмите кнопочку, тогда попадете в Loading bay. Теперь бегом на самый верх, где встретите прекрасную незнакомку в синей форме. Не трогая девушку, пройдитесь по коридору в следующий ангар. Маленькую дверцу видите? По коридору с тележками продвигайтесь вперед, не пропустите лифт.

Так, машинное отделение нашли, теперь будем искать Pod Assembly Plant. Пожалуйста, не спра-



шивайте, что это такое. Только одна дверь открылась перед вашим носом, поэтому заходите туда. Желтая комната с двумя металлическими лестницами и кучка охранников. Разберитесь с последними и заходите в правую дверь. Maintenance Shaft, т. е. что-то вроде вентиляции. Вам не в первый раз прыгать в вентиляционные шахты, поэтому – вперед. Вылетите вы, как пробка из бутылки с теплым шампанским, в огромный зал, охраняемый роботом. После его безвременной кончины оглядитесь вокруг. Напротив прямоугольной решетки с красными значками по краям есть круглое отверстие, там можно отключите вентиляторы. Через упомянутую выше решетку вернитесь на исходную позицию и еще раз прыгайте в шахту, только сейчас все будет спокойнее – вы полностью контролируете ситуацию.

Отыщите красную штольню, охраняемую мощным роботом, и заползайте по шаткой лесенке наверх. Когда залезете, поверните налево, и через ряд маленьких комнат придете к конвейеру. По плану мы начинаем искать дорогу на капитанский мостик. Проходите через зал и поднимайтесь наверх, там роботы и красивые овальные двери с лампочками. Когда дойдете до комнаты с двумя символами на стене (красным и зеленым), выбирайте кра... нет, лучше зеленый. За дверью поднимитесь наверх и нажмите кнопку. Вот здесь начинаются пробежки на время с дерганьем рычагов. Два рычага открывают последовательно две двери. Главное – успеть, поможет вам в этом старый друг Haste. Хотя можно и без него попробовать. Справились? Здорово, в следующей комнате вы увидите что-то странное: три скафандра, в среднем сидит человек (не то чтобы человек, скорее, полуробот, и лицо знакомое). Переговорите с ним. Так и есть – старый знакомый, жаль, что помочь вы уже ему не сможете... Про трамвайчик запомните, всегда пригодится.

Идем дальше, разглядываем достопримечательности. Вот, например, круглые двери с подсветкой, а за ними кнопочка, приводящая в действие трамвай. На перекрестке поверните в квадратный туннель, на следующем распутье идите прямо и в лифт, который довезет вас до кают экипажа. В одной из них обязательно подберите Crew ID. «Подарите» роботу, охраняющему дверь, ракету и вскройте замок при помощи найденной карточки. Капитанский мостик совсем близко. Чувствуется даже запах серы, исходящий от Люцифера. Бегом вперед!



FOLLOW THE LUCIFER INTO THE CORE: FINAL BATTLE

Нажмите кнопку на центральном пульте, тогда спуститесь в секретные помещения. Побродите немного, когда дойдете до двери с надписью Access denied, не отчаиваясь, поверните в соседнюю. До боли знакомая кнопочка, привычной рукой нажимайте на нее. После поднимитесь по трем лестницам наверх. Оригинальный зал с диагональными колоннами. Чувствуете – при каждом вашем шаге Сатана пугается все больше и больше? Дрожит у себя, просит свернуть, пока не поздно. Ха, нашел простака, держись покрепче, твоя смерть идет, сотрясая стены Rail gun'ом!

Когда вы будете совсем близко, подберите максимум патронов и сохранитесь. Сатана хоть и напуган до дрожи в коленках, но все равно самый сильный противник, которому ничего не стоит убить вас несколькими хорошими попаданиями. Опять старые друзья – опарыши – рассекают стены туннеля. Вам не впервой, аккуратно обойдите их, ибо полное здоровье – залог успеха.

Финальная битва! У Люцифера есть несколько излюбленных приемов борьбы: телепортироваться вам за спину, пускать хороший заряд электричества и, рассыпаясь на кусочки, вызывать своих друзей на подмогу. Сначала истратьте весь Rail gun. К сожалению, ракетница малоэффективна, потому что Сатана легко ускользает от медленных ракет. Придется повозиться ради спасения человечества. Никогда свобода мира не давалась легко, поэтому старайтесь.



После победы Сатана раскрошится на маленькие кусочки стекла и вместе со станцией исчезнет в космической дали. А вы не подумали, что, убив Зло, вы уничтожили Добро? Ладно, не будем философствовать, время торжествовать и праздновать. Благодарные горожане поставят вам памятник, все живы и здоровы, веселы, пьют в баре пиво, славят ваше имя. Аарон снова сидит на троне в качестве верховного ангела. Стоило убивать ради этого 843 солдата, 105 роботов и пр.?





Сергей Пуриков

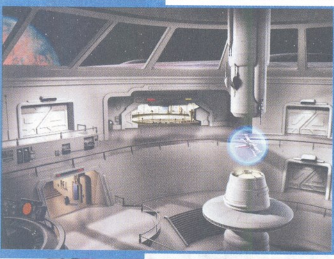
STAR WARS: X-WING ALLIANCE

РАЗРАБОТЧИК	LucasArts
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ВЫХОД	март 1999 г.
ЖАНР	космический симулятор
ТРЕБОВАНИЯ	P-200, 32 Мб, обяз. джойстик
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.1 «Да прибудет с тобой Сила, Люк!»

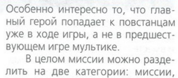
LucasArts всегда неравнодушно относилась к теме «Звездных войн» и постоянно создавала различные симуляторы. Мы уже успели налетаться и на X-Wing'ах, и на Tie Defender'ах, и на многом другом. С появлением новых вычислительных мощностей обязательно выпускали новые игры серии. Одна из последних, X-Wing vs Tie Fighter, требуемого эффекта не создала, наоборот, разочаровала многих поклонников сериала - прежде всего тем, что в игре практически отсутствовала возможность играть в одиночку. Зато теперь LucasArts исправила многие свои предыдущие ошибки и выпустила действительно достойный продукт, который я очень рекомендую вам посмотреть.

ИГРА

Проработанный сюжет, великолепная графика и отличная играбельность – чего еще можно желать от игры? Не одна миссия не возникает на пустом месте, все связаны с общим ходом событий.



Особенно интересно то, что главный герой попадает к повстанцам уже в ходе игры, а не в предшествующем игре мультике.



В целом миссии можно разделить на две категории: миссии, связанные с борьбой повстанцев и империи, и миссии, связанные с борьбой между родом Аззамин и родом Вираксо. Миссии также достаточно интересны, практически все из них отличны от стандартных типа «убей всех». Кроме того, в игре очень много веселых моментов, понять которые обычно можно, если хоть немного знать английский язык.

Впечатление портит большая концентрация «глюков» в некоторых миссиях. Некоторые из них безобидны и обычно незаметны (например, при захвате «шаттлов» противника очень часто пассажиры спасаются на специальных капсулах, но при этом считается, что они все равно находятся на борту), другие же, наоборот, очень даже заметны и приводят к проигрышу миссии.

Данное прохождение писалось в расчете на то, что эти «глюки» могут встретить и другие игроки, поэтому дальше будет сказано, как обходить их.

В игре есть замечательная опция General Performance Tuning, позволяющая очень легко настроить игру так, чтобы она не тормозила на вашем компьютере. Обязательно воспользуйтесь ею! Если в первых миссиях игра работает хорошо и плавно, то это вовсе не означает, что она будет работать так же плавно во время гигантских космических сражений.



УПРАВЛЕНИЕ

В игру можно играть только при наличии джойстика. Для того чтобы вы смогли быстро настроить его и приступить к игре, перечислю те клавиши, которые используются наиболее часто:

T – предыдущий объект
Y – следующий объект
O – ближайший враг
F – управление автоматическими пушками на транспортнике
W – выбор оружия
< – выбор конкретной части цели (крыло, мостик, двигатель и т. п.)

Чуть реже:
Shift + D – состыковаться с объектом
Shift + P – подобрать объект

РАДИОСВЯЗЬ

Возможность связываться с другими кораблями в некоторых случаях может изменить судьбу миссии. К сожалению, все эти редкие случаи относятся к игровым «глюкам».

Режим связи включается нажатием клавиши **Tab**. Далее вы должны выбрать корабль, которому будет отдан приказ («Squadron» – все корабли, находящиеся под вашим руководством), выбрать категорию и в финале – сам приказ. Большинство опций абсолютно бесполезны и только замедляют общение с другими кораблями.

ВЗЛЕТ, ПОСАДКА И НАВИГАЦИЯ

Нет ничего проще, чем взлететь и приземлиться. Взлет осуществляется выбором в меню строчки «Launch», посадка – подлетом к ангару и нажатием клавиши **Пробел**. С навигацией проблем также нет. Для того чтобы корабль мог прыгнуть в точку назначения через гиперпространство, требуется наличие гипербуя.

Подлетев к нему на расстояние меньше 0,55 мили, вы можете осуществить прыжок нажатием клавиши **Пробел**.

Обычно гипербуи идентифицируются так: «HyperBuoy <название точки назначения>». Например, «HyperBouy Liberty» приведет вас в тот район космоса, в котором располагается корабль повстанцев Liberty. Гипербуи невозможно уничтожить.

Кроме того, гипербуй могут использовать только те корабли, для которых он был открыт, то есть корабли империи в большинстве случаев не смогут последовать за вами после того, как вы совершите прыжок.



СРАЖЕНИЯ

Если вы можете с вашего джойстика регулировать силу двигателей своего истребителя, то сражаться будет намного легче. Обычно наиболее эффективен такой тип атаки: идете точно на цель, производите несколько выстрелов после того, как она войдет в зону поражения (вокруг прицела появится зеленая окружность и раздастся звуковой сигнал), а затем быстро сворачиваете в сторону, сбавляете обороты, пристраиваетесь точно в хвост пролетевшему вперед противнику и добиваете его. Никогда не рассчитывайте на то, что врага можно уничтожить просто с захода лоб в лоб. Даже если вы собьете его, вас сильно поцарапают его обломки. Так что лучше стрелять в хвост или в бок. Ракеты также лучше пускать, находясь в тылу врага: так меньше шансов, что он собьет их или увернется. Торпеды обычно используются для поражения крупных кораблей, поскольку они слишком медлительны для того, чтобы догнать юркие истребители. Ионная пушка нужна для того, чтобы сажать силовые щиты противника и обездвиживать его. На транспортниках можно одну из турелей перевести на автоматический режим стрельбы по противнику. Учтите только, что сбитые автоматикой враги не будут засчитаны при определении заработанных очков. Радар в левом верхнем углу экрана показывает цели, находящиеся перед вами, в правом нижнем – цели за вами.

Что касается кораблей и истребителей, то их основные преимущества и недостатки таковы:

YT-1300 – транспортник с одной боковой турелью;

YT-2000 – транспортник с двумя турелями;

Millenium Falcon – легендарный корабль Хана Соло. Представляет собой улучшенный YT-2000;

A-Wing – очень быстрый истребитель. На нем вполне можно пролететь мимо ISD (Imperial Star Destroyer) и при этом совершенно не пострадать;

B-Wing – мощный истребитель, этакий летающий танк. Обычно используется для уничтожения баз и крупных кораблей противника. Оснащен ионной пушкой. Медлителен;

X-Wing – обычный истребитель, костяк сил повстанцев. Чаще всего используется для уничтожения истребителей противника;

Y-Wing – оснащен ионной пушкой.

На многих других кораблях (в частности, на истребителях империи) можно полетать в режиме Skirmish.

ПРОХОЖДЕНИЕ

МИССИЯ 1: Transport operations

Ваша сестра решила всерьез заняться вашим воспитанием, и прежде всего хочет научить вас пилотировать звездолет. Вначале вылетайте из ангара («Launch») и подбирайте груз Xi1 (забрать груз – **Shift + P**). Летите к навигационному бую и прыгайте через гипер к станции Марлеквин. Выберите ее в качестве цели, подойдите поближе и включите систему стыковки (**Shift + D**). После этого появятся два корабля Виракcо. Обстреляйте их или просто протараньте, они испугаются и убегут. Забирайте груз Pi3, летите к бую и прыгайте домой.



Состыкуйтесь с базой, после чего залетайте в ангар (**Пробел**).

МИССИЯ 2: Weapons

Обучение продолжается. Вы управляете пушкой своего корабля, а самим кораблем управляет ваш дроид. Ваш брат будет сбрасывать навигационные буи, уничтожьте их все. Затем, после прыжка через гипер, вы окажетесь в зоне со множеством контейнеров. Также уничтожайте все, причем быстро, иначе к делу подключится корабль брата и вы потеряете много очков. После очередного прыжка приготовьтесь действовать. Войдите в режим связи, свяжитесь с кораблем брата и выберите второй пункт меню. Обстреляйте идущий к вам корабль Виракcо, будьте готовы выбрать появившийся патрульный катер и приказать брату защищать его. В противном случае ваш братец сгоряча обстреляет полицейского, и миссия будет провалена. Если успеете, просканируйте груз корабля Виракcо.



МИССИЯ 3: Date Recovery

Ваша сестричка нечаянно уронила операционную систему. Чтобы ее восстановить, нужно облететь и просканировать все контейнеры в трех областях.

Делать это лучше так: идете вдоль ряда и последовательно выбираете те, мимо которых пролетаете. Не обязательно даже на них смотреть, достаточно просто пролететь рядом. Во второй зоне вы встретите грабителя – уничтожьте его.

В третьей зоне вас атакуют два корабля, эскортирующих корабль Виракcо. Разделайтесь с ними и возвращайтесь домой.

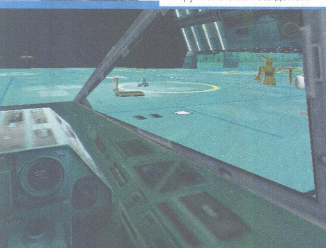


Учтите, что для успешного выполнения миссии нужно осмотреть 100 % контейнеров во всех трех зонах!

МИССИЯ 4:
Covert Delivery

Сложная миссия – первая, в которой вы можете погибнуть. Взлетайте и как можно быстрее прыгайте через гипер к базе Вираско. Атакуйте вражеские истребители, старайтесь уничтожать их как можно быстрее.

Если сможете, то через некоторое время отвлекитесь и уничтожьте PES Enkidu. В какой-то момент CORT Venix будет обстрелян и обездвижен. После того как его пилот будет подобран другим вашим кораблем, обязательно уничтожьте CORT Venix. Если к моменту, когда все истребители врага будут уничтожены, необходимых 25 % еще не будет, обстреляйте его грузовые контейнеры. Затем летите к гиперу и сматывайтесь домой.



МИССИЯ 5:
Cargo Transfer

Активные действия начнутся после того, как вы прыгнете во вторую область – ту, в которой должна произойти встреча с торговцем. Однако торговец подставит вас и попытается захватить корабль вашего отца. Будьте готовы дать отпор всем врагам, в особенности – GSP Loose Cannon.

В принципе, его достаточно просто сильно повредить, и он отступит, но можно и уничтожить. Торговца лучше отпустить. Затем летите домой.

МИССИЯ 6:
Aid To Alliance

Очень сложная миссия. Вначале летите в первую зону, следуйте за X-Wing и летите к госпиталю повстанцев. Вставайте на якорь и ждите. Минут через пять из гипера вынырнут фрегат и ISD империи и предложат всем быстро сложить оружие.

Расположитесь на некотором расстоянии от базы по направлению к ISD и ждите, пока подлетят имперские истребители. Несколько минут будет идти ожесточенный бой. Когда увидите, что корабли повстанцев начинают уходить в гипер, начинайте искать буй. Если к этому моменту уже эвакуировали достаточное число раненых, то прыгайте! Секунды промедления могут стоить жизни остальным кораблям вашей семьи!

В области, где вы окажетесь, найдите буй, ведущий домой, и прыгайте на родную базу. Приятной посадки!

МИССИЯ 7:
Escape The Empirial Attack

Прыгайте в первую зону и найдите на станции ангар с Chi8. Заберите груз и начинайте искать любой корабль, собирающийся прыгать в гипер. Сбросьте груз в той точке, из которой этот корабль совершит прыжок (**Shift + R**), потом вы быстро сможете забрать его и прыгнуть домой.

Через некоторое время вас атакуют войска империи. Сражайтесь с ними до тех пор, пока корабль CORT: Sabra не прыгнет в гипер, после этого переносите всю энергию на двигатели, забирайте свой груз и прыгайте домой.

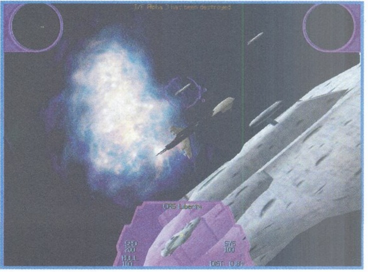
Дома оставьте где-нибудь груз и отразите атаку Виракссо. Забирайте груз и, как только будет выброшен буй, прыгайте к флоту повстанцев.

МИССИЯ 8:
Deep Space Strike Evaluation

Эту миссию можно пройти несколько раз, выбирая разные корабли и разные виды вооружения. В первой области вам нужно уничтожить множество контейнеров, висящих рядом со старой космической станцией. Обстреливайте их издалека – дело в том, что скоро станция взорвется, и лучше быть подальше от нее. Во второй области вам нужно уничтожить CRKC: Sodrab. Если хотите уничтожить его ракетами или торпедами, то встаньте так, чтобы не задеть ремонтную станцию. Если не хотите расходовать вооружения, то просто аккуратно подкрадитесь, используя станцию, как прикрытие. В третьей области сразу будьте готовы отразить атаку – к вам полетят несколько легких кораблей из охраны конвоя. Лучше уничтожить их ракетами или торпедами: если они приблизятся, то вам несдобровать. Затем начинайте методично обстреливать конвоируемые фрейджеры. Если осталось много торпед или ракет, можете также «потопить» парочку фрегатов. Затем возвращайтесь домой и залетайте в ангар CRS: Defiance.

МИССИЯ 9:
Starfighter Superiority Evaluation

Эту миссию также можно пройти несколько раз, летая на разных истребителях и используя разные виды ракет. Миссия состоит из серии сражений – сначала вы в одиночку против все увеличивающегося количества противников, потом то же самое, но с напарником, и в финале – большая битва типа «стенка на стенку». Удачи!



МИССИЯ 10:
Convoy Attack

Миссия очень проста. Летите к имперскому конвою и уничтожьте все истребители и грузы (если сможете, просканируйте их перед тем, как уничтожать). Не стоит атаковать крейсер империи, но если вы все-таки хотите это сделать, то не забудьте отдать необходимые приказы остальным.

МИССИЯ 11:
Rescue Uncle Antan

Прилетев в точку назначения, ложитесь в дрейф и ждите, пока со станции не взлетят истребители Виракса. Уничтожьте их, затем убедитесь, что ваше силовое поле полностью восстановлено, и стыкуйтесь со станцией. К моменту, когда ваш дядя окажется на корабле, вокруг будут парить еще несколько кораблей Виракса. Уничтожьте их, а затем, если хотите, осмотрите транспортники. После этого быстро уходите в гипер. Состыкуйтесь с единственным в этой зоне кораблем и летите домой.

МИССИЯ 12:
Reconnaissance of Imperial Task Force

Оказавшись рядом с имперской поисковой группой, по очереди просканируйте все корабли (желательно при этом перенести энергию с пушек на двигатели). Затем вам надо будет уничтожить разведывательные дроны (PCap) в количестве трех групп. Как только это будет сделано, возвращайтесь домой.

МИССИЯ 13:
Rescue Echo Bas Prisoners

В первой зоне уничтожьте атакующие вас Gunboat и подождите, пока корабль с заключенными убежит в гипер. После этого летите к базе империи и уничтожайте все вражеские истребители, которые попадутся под руку. Старайтесь не приближаться к имперскому фрегату – его вряд ли удастся уничтожить с вашим вооружением. Подождите, пока транспорт повстанцев не исчезнет в гипере, и возвращайтесь домой.

МИССИЯ 14:
Recover Imperial Probe

В первой зоне вы встретите множество истребителей и корабль MUTR: Pelican. Идите кратчайшим путем к «Пеликану», по пути уничтожая его эскорт, а затем разделайтесь и с ним самим. Забирайте дрон и прыгайте через гипер к торговой станции. Через некоторое время вам предложат выключить двигатели и приготовиться к осмотру груза, но как раз в этот момент появятся пираты. Вы можете помочь охране бороться с пиратами (и таким образом заслужить право пролететь без проверки) или просто проскочить под шумок. В третьей зоне подлетите к кораблю CORT: Sabra и сбросьте дрон. После того как Sabra заберет его, летите домой.

МИССИЯ 15:
Stop Resupply of ISD Corrupter

В первой зоне можете пострелять по приближающимся gunboat, но главная ваша задача – уничтожить контейнеры с запчастями для ISD Corrupter. Во второй зоне кроме еще нескольких контейнеров вам нужно будет сбить «шаттлы» с вражескими техниками, причем сделать это надо, пока они не достигли ISD Corrupter. Если хотите, можете попытаться также уничтожить имперский фрегат.

МИССИЯ 16:
Destroy Imperial Sensor Net

Ваша роль в этой миссии будет заключаться в обеспечении безопасности бомбардировщиков и транспортников повстанцев. Особенно сконцентрируйтесь на уничтожении Tie Bomber и Tie Interceptor. Кроме того, у вас на борту есть запас торпед – не забудьте выпустить их в кого-нибудь в начале миссии.

МИССИЯ 17:
Flight Staff Transfer

Во время перелета вы услышите сигнал бедствия. После прыжка через гипер вы увидите, что экспериментальные имперские истребители, отличающиеся очень высокой маневренностью, атакуют транспортники. Восстановите справедливость, получите благодарность от спасенных пилотов и продолжайте свой путь.

МИССИЯ 18:
Ensnare Imperial Prototypes

С помощью новых ионных торпед вы должны захватить по одному кораблю каждого типа, который появится в области с транспортниками. У вас будет внушительный эскорт, который сам сможет разобраться с имперскими истребителями, вам же лучше сконцентрироваться на транспортах – ETR: Sulik 1 и 2. Вам надо захватить любой из этих кораблей. Делать это лучше всего, сначала сняв его силовое поле, а затем выпустив пару торпед ему в хвост. Учтите, что пушки на них обоих очень мощные, а вам необходимо обездвижить один и уничтожить другой. Если вы этого не сделаете сами, то потеряете всех своих напарников, а цель так и не будет достигнута.

После того как прилетевшие корабли повстанцев заберут по одному кораблю каждого типа, уничтожьте оставшиеся «лишние» корабли. Затем возвращайтесь домой.



МИССИЯ 19:
Kill K'Armyn Viraxo

Прилетев в точку назначения, дождитесь появления яхты Виракco и летите к ней. Чтобы пробраться к ней, вам придется уничтожить ее охрану – это будет несложно. Зато потом вы сможете спокойно убедиться, что К'Армина на яхте нет и кто-то вас крупно подставил. Практически в тоже время из гипера вынырнут несколько охотников за призами – вам нужно будет либо драться с ними, либо отступить к бую и прыгнуть домой. И не забудьте уничтожить яхту.

МИССИЯ 20:
Raid Production Facility

Вашей задачей будет уничтожение стационарной защиты имперской станции, а также посильная помощь в уничтожении истребителей. Истребителей будет достаточно много – их здесь производят. Когда десантники завершат свою работу и покинут станцию, появятся еще несколько врагов. Если хотите, уничтожьте их, если нет – то возвращайтесь на базу, не забыв, впрочем, взорвать станцию. Кстати, за инспектирова-





ние и уничтожение висящих рядом со станцией контейнеров можно получить много дополнительных очков.

МИССИЯ 21: Defend CRS Liberty

Ваш корабль атакуют! Немедленно взлетайте и будьте готовы отражать нападение. Основная «сложность» этой миссии: стоит вам выбрать цель, как оказывается, что десяток смелых пилотов альянса уже висит у нее на хвосте и жить ей осталось не более двух секунд. Так что можете вообще отдыхать и ничего не делать.



МИССИЯ 22: Destroy Imperial Research Facility



Ваша основная задача – уничтожение SRS Saradis и PLT/1 Obsidian. Тем не менее, вначале вам встретится такое количество истребителей, что лучше сначала заняться ими. После того как все имперские истребители будут уничтожены, летите помогать уничтожать Saradis, а затем и саму станцию. Станция очень хорошо защищена, и уничтожить ее будет непросто. Кроме того, одного вашего боезапаса будет мало. Старайтесь атаковать набегами, проходя мимо на очень большой скорости, тогда есть достаточно большая вероятность, что имперские лазерные пушки не смогут попасть в вас.

МИССИЯ 23: Liberate Slave Convoy

В районе, где проходит имперский конвой, вы должны осмотреть все транспортники и обездвижить те из них, на которых обнаружатся рабы. Действуйте быстро и не отвлекайтесь на пролетающие мимо имперские истребители, с ними разберутся другие пилоты. В конце миссии вам надо будет обеспечить безопасность группы ATR Tango. Не подпускайте к ней вражеские истребители.

МИССИЯ 24: Supply Rebels with Warheads

Эта миссия является одной из самых сложных в игре. Вы действуете в одиночку, противников же вам встретится очень много. Вначале постарайтесь не особо приближаться к станции (там неподалеку находится стационарная защита, которая может вас сильно поцарапать) и займитесь истребителями. Их количество все время будет пополняться вылетающими из ангара. Затем уничтожьте вышеупомянутую стационарную защиту. Теперь у вас будет пара свободных минут, за это время вы должны максимально подзарядить силовое поле. Вскоре появится Bulk Cruiser отряда Black Sun – «Черное Солнце» – и выпустит в вас целую свору своих истребителей. Выжить в этом сражении будет непросто, тем более, что истребителей на крейсере очень много. Когда все закончится, отойдите подальше и инспектируйте контейнеры (кстати, можете слетать и заодно осмотреть груз крейсера). Затем ждите: через некоторое время появятся ваши транспортники, снимут груз с контейнеров и нырнут в гипер. Идите вслед за ними, дождитесь появления повстанцев и летите домой.

МИССИЯ 25: Recon Imperial Research Faciclity

Для начала вместе с отрядом дружественных X-Wing уничтожьте всю стационарную защиту станции и две коммуникационные антенны. Затем присоединитесь к A-Wing'ам в деле уничтожения истребителей. Когда вокруг станет относительно спокойно, проинспектируйте станцию и ждите приказа атаковать. После этого уничтожайте ее. Это может занять немало времени, и в район действий прибудет ISD. Не прерывайтесь – имперские истребители будут остановлены вашими доблестными коллегами.

МИССИЯ 26: Investigate Imperial Communications Array

Ничего сложного. Вы должны исследовать коммуникационный центр империи и проинспектировать все находящиеся в районе спутники, а также обеспечить безопасность корвета повстанцев. Вначале вам предстоит небольшая драка с имперскими истребителями, а затем – увлекательное занятие расчистки минного поля вокруг спутников. Затем появится корабль империи и начнется основная часть миссии – защита корвета. Уничтожайте все имперские истребители подряд, но особенно сконцентрируйтесь на Tie Bomber – они представляют для корвета наибольшую опасность. Вы вряд ли сможете победить всех, так что, как только корвет исчезнет в гипере, следуйте за ним и возвращайтесь на свой корабль.

МИССИЯ 27: Plant Listening Device

По-моему, одна из самых сложных миссий во всей игре. Дело не только в том, что в ней надо действовать очень быстро и аккуратно, но и в том, что тут, похоже, есть некоторые «глюки».

Для начала уничтожьте идущие к вам два Gunboat. Затем всерьез займитесь минами. Тут опять-таки нужно действовать очень аккуратно – разнеся пару десятков мин, можете не заметить, что система наведения нацелилась не на очередную мину, а на спутник, и уничтожите его. Когда мин в округе больше не останется, летите к спутнику под номером 6 и инспектируйте его.

Через некоторое время Аэрон выйдет в открытый космос и попытается приделать к спутнику подслушивающее устройство. Пока она это делает, вы должны будете ее защищать. Через некоторое время появится десантный имперский корабль. Он будет летать и высаживать Stormtrooper'ов везде, где только можно. Если имперцы попадут по Аэрон или хотя бы просто проинспектируют ее, миссия будет провалена. Поэтому носитесь и уничтожайте всех штурмовиков так быстро, как только можно. Вслед за этим Аэрон завершит «доработку» спутника и тут же появится имперский корабль с Tie Fighter-ами. Быстро подбирайте Аэрон и либо деритесь, либо сматывайтесь. Победить истребители будет совсем несложно, так что я предложил бы первый вариант.

МИССИЯ 28: Rendezvous with Defector

Когда после второго прыжка через гипер прибудете на место, сначала разберитесь с истребителями. На большой корабль империи не обращайте внимания – он скоро улетит. Затем начинайте пла-

номерно снимать щиты станции. На станции будет объявлена эвакуация, и вскоре ее покинут четыре «шаттла». SHU AA-23 и есть тот, который вам нужен.

Подлетите к нему поближе и проинспектируйте. Затем возвращайтесь к фрегату. «Шаттл» совершит посадку, и примерно тогда же из гипера вылетят корабли империи. Приготовьтесь к длинной и достаточно сложной битве. Когда противник начнет запускать Tie Bomber, уничтожайте их. Вскоре к вам прибудет подкрепление, и работа значительно упростится. Когда все корабли повстанцев покинут область, отступайте и возвращайтесь домой.

МИССИЯ 29:
Scramble!

Быстро взлетайте и летите в гипер. Далеко перед собой вы увидите «шаттл» – на нем удирает некий Купало, которого просто необходимо вернуть.

Вернуть его можно, сняв силовое поле его «шаттла» и уменьшив броню примерно до 50 %. После этого он сообщит, что готов сдаться, и ляжет в дрейф. Учтите, что за свой недолгий полет он успел сбросить несколько самонаводящихся мин, и они теперь только и ждут, чтобы вы притормозили и приняли их на борт. Не давайте им этой возможности.

Займитесь Gunboat'ами – это самые опасные цели, и они вполне могут уничтожить повстанческий транспортник, отправленный подбирать «шаттл». Когда к вашей веселой компании присоединится имперский Star Destroyer, пошлите напарника атаковать какой-нибудь Tie Fighter – он отвлечет на себя все Tie Fighter'ы и будет занят полезным делом.

Уничтожьте все Gunboat. К моменту, когда взорвется последний, транспортник как раз будет готов улететь. А теперь внимание – «глюк». Может, его устранили в более поздних версиях, но мне необходимо было прыгнуть в гипер сразу за транспортником – иначе считалось, что «шаттл», в это время уже находящийся у повстанцев, был уничтожен и миссия была провалена. Так что догоняйте «шаттл» и вместе с ним возвращайтесь домой.

МИССИЯ 30:
Shipment to Mining Colony

После второго прыжка через гипер вы окажетесь около базы Вираксо. Охраняют ее уже известные вам воины отряда «Черное Солнце». Слева летит Patrol Craft – им лучше заняться в первую очередь, затем добивайте истребители. Когда большинство противников будет уничтожено, появятся корабли Вираксо.

Приготовьтесь к серьезному бою – теперь на вас будут наседать остатки воинов «Черного Солнца» с одной стороны и свежие силы Вираксо с другой. Главное – не дайте им пробраться к транспортникам.

Когда все враги будут повержены, еще раз прыгните через гипер, разделайтесь с маленькой группой истребителей, после чего стыкуйтесь с колонией и ждите. Примерно через полминуты после стыковки Аэрон поблагодарит вас и покинет корабль. Возвращайтесь домой.

МИССИЯ 31:
Reconnaissance of Imperial Colony

На удивление простая миссия. На быстром A-Wing'е вам надо осмотреть все имперские транспортники, причем сделать это надо под ураганным огнем нескольких Star Destroyer'ов, нескольких кораблей поменьше и тучи истребителей. Но при всем при этом единственную реальную опасность для вас представляют ракеты – будьте готовы уворачиваться. Действуйте методично и быстро.

МИССИЯ 32:
Mining Colony Under Siege: Rescue Aeron

Немедленно вылетайте и прыгайте к колонии. Аэрон вместе с колонией находится далеко впереди, рядом же с собой вы увидите личный корабль Лорда Вейдера. Нагло пролетайте мимо и направляйтесь к колонии. Увернитесь от пары запоздалых ракет и приземляйтесь. Теперь, пока Аэрон бежит к кораблю, можете вылезть к пушке и пострелять по приближающимся торпедам.

Затем взлетайте и тем же путем возвращайтесь назад. Не ввязывайтесь в битвы и не тараньте истребители противника. Также учтите, что двигатели корабля Вейдера очень мощны и способны испепелить ваш корабль за считанные минуты. Возвращайтесь домой, на базу повстанцев.

МИССИЯ 33:
Capture the Freighter Supsosa

На время этой миссии у вас будет командир, некий Скайуокер (жаль, фамилии не переводятся). Понаблюдайте его словесную перепалку с пилотом фрейджера и приготовьтесь исполнить приказ, а именно – обработать объект ионными пушками. Фрейджер остановится, транспортник повстанцев состыкуется с ним и начнет исследовать груз. Выслушав отчет, скайуокер нырнет в гипер. Следуйте за ним.

Итак, картина, представшая перед вами, несколько пугает. Для начала займитесь Gunboat'ами, а когда они все кончатся, то атакуйте INT Claw. Ему достаточно снять щиты (хотя сделать это будет непросто). После этого корабль смотается, а Скайоукер разрешит всем разлететься по домам.



МИССИЯ 34:
Abandon Rebel Base at Kothlis

Перед миссией вам предложат выбрать корабль – B-wing или X-wing. Я предпочел X-Wing, хотя это дело вкуса.

В самом начале миссии поверните налево и летите к станции. Когда вы будете пролетать около нее, появятся два имперских корабля – Imperial Star Destroyer и Victory Star Destroyer. Вскоре начнется массированная атака бомбардировщиками и истребителями. Сбивайте бомбардировщики как можно быстрее.

Через некоторое время база будет уничтожена. Развернитесь и ищите корвет повстанцев Razor, который вам необходимо охранять. Сейчас к нему на полной скорости идут 3 ATR. Перехватите их и уничтожьте. Затем поймайте следующую партию. Это даст время Razor'у сбежать.

С Liberty проблем будет больше. По ней начнут стрелять уже не какие-то жалкие транспортники, а



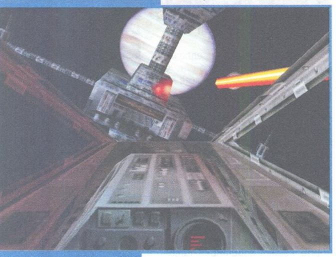


два Star Destroyer'а. Постарайтесь отвлечь их огонь на себя, если сможете, уничтожьте носовые (или боковые) пушки. Кстати, вполне реально летать между ними таким образом, что они будут бить друг по другу. Если у вас все получилось, то Liberty хватит время сбежать. Прыгайте за ним в гипер и совершайте посадку.

МИССИЯ 35:
Protect Imperial Computer

Для начала уничтожьте все вражеские Gunboat. Через некоторое время появится ISD, который попытается захватить корвет повстанцев. Не мешайте ему, там все разрешится без вас. Через некоторое время с корвета вылетит спасательная шлюпка, охраняйте ее по пути к кораблю Mercury. Затем прыгайте вслед за повстанцами в гипер.

Здесь ваша задача такая же – прикрывать спасательную шлюпку и корабли повстанцев. Можете особо не беспокоиться и мирно разбираться с Tie Interceptor'ами противника. Если по какой-то причине одному из повстанческих кораблей станет очень плохо, то отвлеките на себя внимание имперских ISD. При желании между ними можно маневрировать так, что они будут стрелять друг по другу. Затем, когда появится соответствующий маяк, возвращайтесь обратно на Liberty.





МИССИЯ 36:
Protect Alliance-Smuggler Meeting

Первая часть операции достаточно проста. Появится пиратский корвет и запустит свои истребители. Уничтожьте истребители, а сам корвет лучше не трогайте – он абсолютно безобиден. Затем на шум прилетят имперские Gunboat'ы. Уничтожьте их и сопровождаемые ими транспортники. Когда в конце концов прилетит ISD, как раз придет время уходить в гиперпространство.

У меня в игре наблюдался следующий «глюк»: в точке, куда я попал, отсутствовал корабль Liberty, на который мне нужно было приземлиться. Я нажал **Q** и покинул миссию, а затем выбрал пиктограмму «Back to Concourse». Миссия была засчитана.

МИССИЯ 37:
Attack Imperial Convoy

Очень сложная миссия. Ваша задача заключается в том, чтобы проинспектировать все транспортники и, убедившись, что они перевозят имперский груз, обездвижить их. Проблема будет заключаться в том, что в процессе миссии корабли, сопровождающие вас, атакуют транспортники и вас заодно. Победить их будет очень сложно, особенно если учесть, что большие потери среди гражданских целей недопустимы, а часть истребителей стремится атаковать вас, часть же атакует транспортники. Кроме того, вражеские пилоты летают очень неплохо.

Если вы добились-таки победы с минимальными потерями, то быстренько обездвижьте оставшиеся транспортники. После этого дождитесь прилета кораблей повстанцев и, когда последний из них заберет груз со своего транспортника, миссия будет считаться выполненной. Возвращайтесь на базу.

МИССИЯ 38:
Break Emon Out of Brig

Все просто. В первой зоне вам нужно найти контейнер, который при грамотном использовании можно превратить в бомбу (Pr/Tk Bebel Gas Co.2). Забрав его, летите к имперской базе. Не атакуйте имперские корабли – пилоты думают, что вы их транспортник, доставляете им груз. Спокойно летите к базе и на расстоянии примерно в милю-полторы от нее оставьте контейнер. Теперь ждите. Через некоторое время появится тягач, который благополучно затянет контейнер на станцию. Когда произойдет взрыв, атакуйте вражеские корабли. Против вас выступит десяток Tie Fighter и несколько Gunboat. Когда Эмон будет спасен (если не можете перевести передаваемые вам сообщения, подскажу: когда появится навигационный буй), возвращайтесь на Liberty.

МИССИЯ 39:
Protect Smuggler Retreat

Силы империи атакуют казино вашего друга и сторонника повстанцев Дунари, а вам нужно обеспечить прикрытие на время эвакуации. Обычная боевая миссия, уничтожайте всех врагов, которые попадутся под руку. Если хотите, можете поучаствовать в уничтожении STRKC Lament и проинспектировать ISD.

МИССИЯ 40:
Rescue Smugglers

Ваша задача – прикрывать «шаттл» Merte на его пути к Liberty. Сбивайте всех врагов, и чем быстрее, тем лучше. После первого гиперпрыжка враги появятся снова – будьте к этому готовы. Прежде всего уничтожьте MUTR: Bast, а затем уже займитесь истребителями.

МИССИЯ 41:
Recover Family Data Core

Оказавшись на космической свалке империи, летите к контейнеру CN/K Storage 25. Остановитесь около него и дождитесь, пока робот не выйдет в космос. Через некоторое время появятся T-Wing'и, которые атакуют вас. Постарайтесь не подпустить их к роботу, а также к кораблю FRS: Andrasta. Кстати, несмотря на отсутствие робота на борту, боковые турели все равно могут стрелять в автоматическом режиме. После победы не забудьте подобрать робота и прыгайте через гипер к Liberty. Там остановитесь и ждите, через некоторое время появится Andrasta. Состыкуйтесь с ней, а затем возвращайтесь на Liberty.

МИССИЯ 42:
Attack Pirate Base

Не знаю, была ли эта миссия изменена в последующих заплатках (если они, конечно, были выпущены), но в изначальной версии я счел ее очень сложной по той причине, что честным путем ее абсолютно невозможно пройти.

Итак, по порядку. В районе, где вы окажетесь, ваша авиагруппа должны уничтожить те из астероидов, на которых размещены лазерные пушки (только эти астероиды можно выбрать как цели). Затем ваша группа должна снять силовое поле и обездвижить космическую станцию. Вот тут и начинаются проблемы. Группа B-Wing'ов прекрасно справляется с заданием (желательно после этого отдать ей приказ охранять станцию), но тут в дело вмешиваются ленивые пилоты

X-Wing'ов. Часть их эскадрильи занимается полезным делом и добивает корветы и спасательные капсулы, а часть решила атаковать станцию, с которой еще нужно освободить некоторых людей! Выход один – УНИЧТОЖИТЬ все повстанческие X-Wing'и, избравшие этот путь. Особенно следите за восьмым, третьим и четвертым. Учтите, что некоторые истребители могут подключиться к делу уничтожения станции (и провала миссии) попозже, поэтому постоянно смотрите, кто чем занимается.

После того как станция будет обездвижена, с нее взлетит «шаттл». Догоните и обездвижьте его. Старайтесь действовать предельно быстро и не забывать об X-Wing'ах.

С появлением Star Destroyer'а проблема достаточно быстро исчезнет. Корабли скооперируются и полетят уничтожать имперский корабль. Присоединитесь к ним. После победы возвращайтесь на Liberty. Странно, но, несмотря на убийство некоторых «своих», вас еще и наградят.

МИССИЯ 43:
Meet with Bothan Delegation

Ваша задача – защищать «шаттл» с делегатами. Сперва на него попытаются напасть истребители IRD: Bandit. После уничтожения их у вас будет короткая передышка, за время которой вполне можно уничтожить корвет. Спасательную шлюпку с корвета, издалека идентифицирующуюся как 20-1, а вблизи – как EE-763, нужно обездвижить. Сделает это Y-Wing, ваша же задача – уничтожить вражеский корабль, который попытается эту шлюпку забрать.

После того как «шаттл» Бофанов заберет шлюпку, атакуйте приближающиеся истребители Preybird Fighter (Pry/F). Все они будут пытаться уничтожить «шаттл», а значит, их нужно остановить любой ценой. Затем возвращайтесь на свой корабль.

МИССИЯ 44:
Locate Mercenary Base

После того как вы состыкуетесь с Redhawk, появятся несколько истребителей. Уничтожьте их сами, взяв управление над пушкой, или прикажите пушке перейти в автоматический режим. Как только информация будет забрана, взлетайте и летите к появившемуся бую. Прыгайте в гипер.

Оценив всю красоту и величественность представшего перед вами зрелища, летите прямо и прямо, к последнему Star Destroyer'у. Когда Emcom найдет правильные координаты, вновь прыгайте в гипер. Проверьте состояние силовых полей (у вас есть время подкачать их). Состыкуйтесь с грузовой станцией и вновь приготовьтесь уничтожать появляющиеся истребители. Затем взлетайте и в очередной раз летите через гипер к базе наемников. Вы окажетесь около своего старого дома. Проинспектируйте базу и возвращайтесь на свой корабль.

МИССИЯ 45:
Raid Mercenary Base

Для начала вместе со звеном B-Wing'ов уничтожьте статичную защиту базы – она, как и в позапрошлой миссии, представлена в виде пушек, расположенных на астероидах. Затем либо поучаствуйте в разборке с истребителями, либо атакуйте RedHawk. Финальная часть операции – уничтожение модифицированного корвета M-Crv: Plague и нескольких истребителей, появившихся из гипера. Возвращайтесь на Liberty.

МИССИЯ 46:
Rescue Bothan Spies

Задача – спасти разведчиков, которых в данный момент пытаются найти корабли империи. Чтобы корабли, набитые шпионами, получили возможность уйти, прежде всего нужно уничтожить или просто сильно повредить корабль INT: Grappler. Когда его силовые щиты будут сняты, а броня уменьшится до 50 %, он попытается отступить. Можете отпустить его, а можете добить – как хотите.

Теперь вашей головной болью станут истребители (в основном – Tie Interceptor) и турболазеры Accuser'a. Не обращайте на них особого внимания, летите к FRT: Tauun 1, а затем к M/TRN: Triuna (последний находится в ангаре Accuser'a). Убедитесь, что спасти его не сможете, и продолжайте бой до тех пор, пока транспортники не уйдут. Затем уничтожьте Triuna и возвращайтесь на базу.

МИССИЯ 47:
Steal Imperial Shuttle

Если вы не умеете воспринимать английский язык на слух, то знайте: в начале брифинга адмирал повстанцев сообщает вам о том, что вы – лучший пилот повстанцев, и поэтому на вас будет возложена ответственная задача по угону «шаттла» и имперской базы. Вас запихнут в старый транспортник YT-1300 и сообщат, что по первому сигналу четыре X-Wing'a создадут «инцидент» и вы сможете смотаться под шумок. Может, эта миссия также была переработана в последующих заплатках, но в изначальной версии она является практически непроходимой.

Итак, вначале все просто. После первого прыжка вы увидите перед собой имперскую базу. Ни в коем случае нельзя дать истребителям противника проинспектировать вас! Проще всего повернуть



направо и лететь к виднеющемуся вдали SPC: Unknown 13-1. Когда вам разрешат пролететь, буй появится всего в четырех милях от вас. Быстро прыгайте в гипер.

Перед вами вторая станция империи. Ныряйте вниз и идите к острому, как игла, окончанию станции (если идти напрямик, то вы пройдете как раз через звено истребителей). Затем, совершив этот обходной маневр, летите к ангару в верхней части станции. Состыкуйтесь с ней и ищите нужный «шаттл» (первый справа от коридора – перед вами).

Теперь ждите. Когда произойдет расстыковка, вылетайте и вызывайте подкрепление. Начинается самая сложная часть миссии. Если будете лететь прямо, то погибнете через пять секунд. Если будете маневрировать, то через десять. Если проявите чудеса героизма, то через пятнадцать. А вам нужно не только пережить атаку Tie Fighter'ов и Tie-Intercepter'ов, но еще отследить запуск Tie-Bomber'ов и уничтожить их прежде, чем они собьют угнанный «шаттл».

После того как «шаттл» будет в безопасности, возвращайтесь на Liberty.



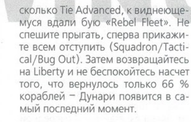


Если вы прошли эту миссию хотя бы с пятого раза, то снимаю перед вами шляпу. Если вы вообще не можете пройти эту миссию, то используйте кнопку «Skip Mission».

МИССИЯ 48:
Escort Rebel Fleet

В первой зоне, куда вы попадете (Defiance), основную угрозу для флота повстанцев будут представлять Tie Bomber'ы, а в конце миссии – Gunboat'ы.

Как только флот будет в безопасности, прыгайте обратно в зону Sullist (не обращайте внимания на то, что остальные A-Wing'и воспользуются каким-то невидимым гипербуем, это «глюк»). Затем, если хотите, залетите на Liberty за ракетами и летите дальше к Independence.



Там вам предстоит воевать с десятками Tie Bomber'ов. Не зевайте и активнее работайте лазерной пушкой. Как только корабли будут в безопасности, возвращайтесь к себе на Liberty.



МИССИЯ 49:
Family Reunion

Итак, летите на старую базу своей семьи. Послушайте разговор с дядей и, сделав вид, что вы ему поверили, прыгайте через гипер к имперской тюрьме. Состыкуйтесь с Kessel Station и ждите. Через некоторое время появится Star Destroyer и сообщит вам, что вы арестованы. Объясните ему, что он заблуждается.

Как только появится Дунари, летите к появившемуся гипербую и прыгайте в поле астероидов. Тут проблем будет не меньше – вам предстоит пролететь среди множества оборудованных пушками астероидов, по пути уничтожив несколько Tie Advanced, к виднеющемуся вдали бую «Rebel Fleet». Не спешите прыгать, сперва прикажите всем отступить (Squadron/Tactical/Bug Out). Затем возвращайтесь на Liberty и не беспокойтесь насчет того, что вернулось только 66 % кораблей – Дунари появится в самый последний момент.

МИССИЯ 50, часть 1:
Battle of Endor

Эта битва определит судьбу Галактики! Да пребудет с нами сила!

Гигантская космическая битва. Ваша задача – уничтожить как можно больше вражеских истребителей.

МИССИЯ 50, часть 2:
That Thing's Operational!

Вы можете ограничиться уничтожением истребителей и инспектированием навигационного буя, а можете ещё и поучаствовать в уничтожении SSD: Executor, атаковав его мостик.

МИССИЯ 50, часть 3:
The Shield's Down!

Со «Звезды смерти» запускают последние, резервные истребители. Их необходимо уничтожить. Обычное космическое сражение.

МИССИЯ 50, часть 4:
Through the Death Star!

Вот и добрались до финала. Вам предстоит пролететь через «Звезду Смерти» и уничтожить ее реактор, а затем еще и вовремя смотаться.

Сразу предупреждаю: не ждите от этой миссии чего-нибудь, по силе напоминающего Descent. Ничего особо приятного в этом полете нет, кроме того, коридоры плохо освещены. Останавливаться нельзя, врезаться в стены – тоже. Фактически и то, и другое означает мгновенную гибель.

Не стремитесь лететь быстро. Переведите энергию на пушки и летите тихим ходом, постоянно стреляя вперед. Во-первых, вы таким образом сможете уничтожить различные препятствия – трубы и просто мусор, а во-вторых, хоть немного осветите себе проход. Через некоторое время вы прилетите к развилке.

Один из проходов завален, поэтому сворачивайте в другой. Совершите небольшой перелет в одном ряду с ящиками, но после не сворачивайте, как они, направо, а двигайтесь прямо. Вы окажетесь в огромной комнате, в которой вас атакуют Zero-G Troopers и лазерный пулемет. Расчистите себе дорогу, но особо не увлекайтесь. Помните, что остановка чревата последствиями.

В какой-то момент вам скажут, что можно слетать и уничтожить пушку «Звезды Смерти». Не слушайте, уж лучше уничтожить ее целиком. Поэтому сворачивайте к реактору (коридор между несколькими толстыми трубами).

Когда окажетесь около реактора, сперва стреляйте по трубе системы охлаждения, а уж потом по самому реактору. Затем разворачивайтесь и как можно быстрее улетайте.

Вам нужно попасть не обратно в огромную комнату, а в коридор, который приведет вас прямо к выходу. Теперь откиньтесь и приготовьтесь смотреть последний мультфильм.



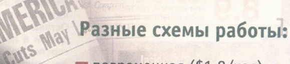
ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЙ СЕРВИС

INTERNET

Mr.Postman

http://www.aha.ru

Лицензии Мин. связи РФ N No 6900, 6902

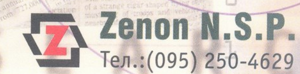


Разные схемы работы:

- повременная ($1.8/час);
- $5 в месяц - электронная почта, NEWS и WWW-страница;
- $20 в месяц - неограниченный ночной доступ;
- $60 в месяц - неограниченный ночной доступ + 40 часов.

- низкие цены при высоком качестве
- качественные телефонные линии
- модемы стандарта V.34+ (33600)
- поддержка стандарта x2 (56к)
- электронный почтовый ящик
- персональная WWW-страница
- предоставление дискового пространства
- доступ к системе News-конференций
- UNIX-Shell (telnet-доступ)
- виртуальный WWW-сервер за $30/мес







Serge

WARZONE 2100

РАЗРАБОТЧИК	Pumpkin Studios
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
ВЫХОД	март 1999 г.
ЖАНР	стратегия в реальном времени
ТРЕБОВАНИЯ	P-166, 16 Мб, рек. 3D-уск.
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.9 Первая стратегия в реальном времени, где трехмерность ничего не портит



«С восходом солнца увидят великий пожар, шум и свет, движущиеся к Северу. Внутри земли смерть и слышатся крики, смерть ожидает их от орудий огня и голода».
(Мишель де Нострадам)

Кто знает, может быть, это предсказание известного пророка и сбудется в 2100 году (дай Бог, чтобы этого не произошло раньше). По крайней мере, так, видимо, предполагают разработчики новой стратегии Warzone 2100. Судите сами. 3 ноября 2085 года. Ошибка одного из оборонных спутников приводит к запуску ракет по крупнейшим ядерным державам. Это неизбежно развязывает ядерную войну, в которой нет победителей, а есть смерть, разруха, голод и страдания. Тем не менее, небольшая часть населения Земли сумела выжить в этом аду, перенеся все ужасы ядерных бомбардировок и их последствий, включая ядерную зиму. Оставшиеся в живых тоже не захотели жить в мире и согласии, а погрязли в бесперспективных междоусобицах. Лишь малочисленная горстка людей решает объединить человечество и возродить цивилизацию. Но, к сожаленью, их инициатива не нашла поддержки со стороны других группировок. Более того, последние хотят войны и безумия. На фоне вот таких безрадостных событий 4 апреля 2100 года вам и предстоит вооруженным путем (другого, увы, не дано) остановить хаос, уничтожив все зло на Земле.

Такова прелюдия. А что касается впечатлений непосредственно от самой игры, то это, конечно же, чисто военная стратегия. Фактор экономики здесь мало выражен, дипломатии вообще нет, зато обилие технологий, различных модификаций и проектов при создании юнитов и сооружений просто впечатляет. А если приплюсовать сюда несложный интерфейс, весьма неплохую трёхмерную графику (доступна для обладателей 3Dfx или видеокарт, поддерживающих 3D-графику; для остальных имеется режим попроще – Software), возможность просмотра карты под самыми различными углами обзора (от 10 до 85 градусов), набор спецэффектов, включая туман, дым, огонь и освещение, то поневоле забываешь о том кошмаре, с которого, в общем-то, все и начиналось, и полностью погружаешься в этот фантазийно-реалистичный, пугающе-привораживающий мир зоны ведения боевых действий.



Как и обещали разработчики, интеллект противника заслуживает определенного уважения. Так, если безуспешно атаковали ваш заградительный бастион, в следующий раз ждите удара с фланга (если позволит рельеф местности) или секретного рейда диверсионной группы прямо к вам в тыл (причем с одновременным отвлекающим ударом на «главном», как вам сначала показалось, направлении). Не брезгует враг и такими методами ведения войны, как подрыв экономики, нанося удары по нефтяным вышкам и другим промышленным объектам. Причем возле нефтяного месторождения противник сразу, как правило, ставит защитные сооружения. Ваши юниты тоже достаточно умны, но только с проходимостью и инстинктом самосохранения у них туговато. Так, если вы даёте команду групповым модулем отправиться подчиненным из одной точки в другую и по дороге будут препятствия в виде рельефа местности или искусственных сооружений, то есть вероятность того, что некоторые из ваших вояк застрянут по дороге и будут беспомощно метаться, пока вы им повторно не укажете маршрут. Другая странность – это тенденция стоять на месте, передвигаясь по кругу (и такое, оказывается, бывает). При ведении боевых действий, особенно в обороне, это иногда плюс, зато, например, при ремонте Trucks башен, подвергшихся атаке, это очень неприятно – они упрямо будут кружиться, толкая друг друга и попадая под огонь нападающих. И ещё одно обстоятельство, касающееся непосредственно самой программы и о котором предупреждают разработчики. Во время игрового процесса возможны сбои в виде «торможения» игры. Это случается крайне редко (за всё время у меня это произошло пару раз). Выход из положения простой – сохраняйтесь и перезагружайте игру в режиме Software, а затем снова в 3D. Если не помогло, перегружайте Windows. Эти «особенности», конечно, не смертельны, но учитывать их следует.

К положительным моментам стоит еще отнести возможность создавать особого рода механические единицы – Command Turret, передвижные средства по управлению другими юнитами. Интерфейс игры достаточно прост. Нельзя не отметить также большое количество клавиатурных комбинаций для команд, некоторые из них можно назначать или изменять самому. Например, мне очень понравились команды, определяющие и вызывающие в случае необходимости группы юнитов (**Ctrl** и **1** – присвоение выделенной группе первого номера, после чего клавиша **1** активизирует эту группу, повторное нажатие **1** переносит вас к ней). При проведении ряда тактических опе-

раций это очень помогает. Приятно и такое свойство боевых единиц, как способность отстреливаться при отступлении. Схема военного и экономического развития стандартная, за исключением одного оригинального обстоятельства – по окончании миссии все, что было наработано, построено и создано, остается у вас, причем, если юниты или здания были «ранены», то после перехода к следующей миссии они останутся в том же состоянии. Поэтому придется думать не только тактически, но и стратегически – где что построить, разместить и стоит ли сразу завершать миссию. Когда заранее не знаешь, что тебя ждет в будущем, это может привести к очень неприятным сюрпризам. Игра поделена на 3 компании, действия которых разворачиваются в пустыне, городе и горах соответственно. Кроме того, имеется учебная миссия для получения первичных навыков по развитию базы и управлению юнитами. И если учесть возможность стандартной Multiplayer плюс голосовой связи между участниками, то Warzone 2100 следует отнести к довольно сильной стратегии войны в real-time, претендующей на звание хита. Одним словом, рекомендую.

ЗАПАДНЫЙ СЕКТОР (WESTERN SECTOR)

Scavenger Raiders

Цель миссии – создать базу и зачистить территорию от вражеских группировок.

Прежде всего необходимо построить Command Center (командный центр), естественно, при помощи Trucks (рабочие-носильщики). Далее сооружайте Oil Derrick (нефтяная вышка), предварительно подтянув к месторождению (обозначено синим маяком) боевую технику, так как именно здесь будет первая небольшая атака на вашу базу. Затем стройте Power Generator (электростанция, обеспечивает работу четырех нефтяных вышек), Research Facility (научно-исследовательский институт – НИИ) и Factory (завод). На заводе создавайте «ополчение» (пока доступна только Machinegun Viper Wheels – автоматическая боевая машина) и отправляйтесь в поход на восток. Кстати, место для прибытия в конкретный пункт создаваемых на заводе новобранцев можно выбирать самому, перетянув мышкой квадратик с цифрой 1 туда, куда это необходимо. Итак, первый лагерь противника восточнее вашей базы будет легко уничтожить. Следующая цель северо-западнее. Там захватите первые артефакты, которые без промедления следует изучить в НИИ. Постройте нефтяную вышку на захваченном месторождении. Не забывайте свои сильно раненые боевые юниты, получившие повышение по службе, вовремя отводить с передовой (раненых можно выделить из общей массы командой **Alt + E**), позже их можно будет подлечить. Кстати, в особо трудных случаях рекомендую снижать скорость игры (**Ctrl** и **;**). **Ctrl** и **+** соответственно увеличивают скорость. Следите за энергией (зависит от количества нефтяных вышек, захваченных бочек с топливом, интенсивности создания юнитов и проведения исследований). Если она будет близка к нулю, то ничего не сможете создавать и исследовать.

Продвигаясь на север, разгромите очередную базу. Будьте аккуратны с вражескими защитными башнями и новыми боевыми механическими единицами! После захвата артефакта, как всегда, изучайте его в НИИ. Далее на западе вас ожидает еще один вражеский лагерь и артефакт, позволяющий строить Machinegun Guard Tower (автоматическая защитная башня). Кстати, после его изучения можно сразу смело строить несколько (5–7) таких башен на юге вашей основной базы (в следующей миссии с южных гор ожидайте атаки врага). Кроме того, станет доступен новый вид боевой техники – Flamer Viper Wheels (боевая машина с огнеметом). И ещё одно пристанище врага – на юге от места последнего боя. Перед атакой, если позволят боевые ресурсы, направьте небольшой отряд к своей базе – в последующей миссии возможны набеги противника. После разгрома вышеуказанного пристанища соберите артефакт и бочки с топливом (что не успеете подобрать, заберете в следующей миссии). Итак, первая миссия выиграна. Поздравляю вас!

Alpha Base Mission: Power Surge Detected

Цель миссии – обнаружить и разгромить все вражеские базы (обозначены на карте красными маяками). Введен лимит игрового времени – 1 час.



Если у вас южная окраина базы защищена башнями, то можете не обращать особого внимания на атаки на данных оборонительных рубежах. А вообще воевать доведется на юге. Однако прежде чем отправляться в поход, обязательно изучите Engineering (инженерное дело), что предоставит возмож-



ность развить Mobile Repair Turret (способность к ремонту), а это, в свою очередь, приведёт к созданию Mobile Repair Turret Viper Wheels (авторемонтники). Последние подлечат ваши израненные войска. В будущем авторемонтников полезно включать в боевые отряды. Ну что ж, теперь можно отправляться по южной дороге на захват очередных артефактов, которые, как правило, находятся внутри различных зданий и становятся доступными после разрушения сооружений, начиная мигать зеленым маяком. Один из них позволит изобрести Sensor Turret (локатор наведения на цели), а затем и самого наводчика на цели (Sensor Turret Viper Wheels). Если его включить в состав отряда (например, групповым модулем), то попадание по выбранной цели будет более эффективным. После зачистки территории миссия завершится.

Power Module Artifact

Цель миссии – изучить Power Module Artifact и сделать апгрейд Power Generator.





Это передышка для вас, поэтому не торопитесь. Сначала отремонтируйтесь, выполните все возможные усовершенствования и, подготовив боевой отряд из 10 юнитов (следующая миссия будет транспортной), включая авторемонтника и наводчика, расположите его рядом со стартовой площадкой (возле Command Center). После этого можно выполнять указанное задание.

Alpha Base and Transport Missions: Locate and Recover Artifacts

Цель миссии – загрузить десант в транспортник и после высадки в заданном районе захватить артефакт. Время – 15 минут.

Действовать следует более осторожно (у вас будет максимум 10 юнитов), но быстро (времени не так много). В случае серьезных повреждений отступайте и ремонтируйтесь. После захвата артефакта возвращайтесь в LZ (Landing Zone – посадочную площадку для десанта).

Transport Mission: Investigate Research Center

Цель миссии – разведать и зачистить местность, захватив артефакты. Время – 30 минут.

На этот раз будет доступна высадка нескольких десантов. Сначала можно организовать поход одной группой на запад (но лучше дождаться подкрепления), а другой на север. После зачистки территории и получения очередной порции артефактов возвращайтесь в полном составе в LZ. Правда, если осталось время, не торопитесь это делать. Потратьте драгоценные минуты на исследования, развитие и ремонт (рекомендуется так поступать и в последующих миссиях).

Transport Mission: Encoded Signals Detected

Цель миссии – обнаружить источник сигналов и зачистить территорию. Время – 1 час.

Придется попотеть. Сначала сможете высадить только один десант, но после того, как обнаружите центральную базу противника (находится в центре карты), станут доступны другие. Поэтому не затягивайте с первым походом. Его цель – обнаружить эту базу, вступив в небольшой разведывательный бой. Когда появится возможность вызывать подкрепление, сразу отступайте, так как противник достаточно силен. После прибытия основных сил целесообразно разделить вашу армию на 2 части. Первая группа отправится на юго-запад, далее – на юг и приготовится ударить с этого направления. Другая же, составленная из новичков, нападет на базу с северо-запада первой и, приняв удар на себя, отвлечет некоторые силы врага. В это время южная группа, состоящая из опытных «воинов», неожиданно ударит со своего фланга. После разгрома центрального лагеря вас ожидает мощный укрепленный район на северо-востоке карты. Сражение будет кровопролитным. Есть смысл уменьшить скорость игры. Готовьтесь к потерям. Зато в случае победы получите множество научно-технических открытий и апгрейдов.

Alpha Base Mission: The New Paradigm

Цель миссии – уничтожить все вражеские базы и захватить артефакты. Время – 2 часа.

Сопротивление сил зла нарастает. Почти с самого начала миссии вас ждут атаки танками. После отражения наиболее ярых вылазок отправляйтесь в поход в южном направлении. Создавайте танки. В зависимости от рельефа и особенностей местности ставьте противотанковые «ежи» (Tank Traps). Они все-таки сковывают продвижение тяжелой техники. Сооружайте стены и башни. Когда доберетесь до юго-западной части карты, далее направляйтесь по узкому проходу в горах в южном направлении (не пропустите на юго-западе вражескую нефтяную вышку). Прежде чем



идти на юг, есть смысл в начале прохода поставить пару самых сильных защитных башен, расположив за ними свои войска. Затем пусть несколько танков спровоцируют атаку врага и выманят его к вашей засаде.

После нескольких таких маневров можно атаковать ослабленного противника и разгромить его южный лагерь, включая еще одну нефтяную вышку, а также юго-восточную базу. Затем отправляйтесь в северном направлении. Когда по ходу получите задание уничтожить LZ противника (находится на возвышенности), то, выполняя его, лучше будет обойти LZ одной группой справа, а другую использовать (только осторожно) на левом фланге.

Овладев всем севером (кстати, гражданские сооружения разрушать совсем не обязательно), отправляйтесь на решительный бой в центр карты, где надо как можно быстрее разгромить еще одну вражескую LZ, а то десанты неприятеля доставят вам кучу неприятностей. В начале операции «Центр» лучше использовать ту же тактику с использованием двух групп (местность вам подскажет, в каких направлениях следует атаковать). Кроме того, есть смысл держать в обозе 3–4 Trucks (почему – узнаете в следующей миссии). Если контрольное время не вышло, а враг уже разбит, вы переходите к очередному этапу. Ну, а если после уничтожения противника миссия никак не хочет завершаться, проверьте карту еще раз: что-то из вражеских сооружений было пропущено.

Alpha Base Mission: Establish a Forward Base

Цель миссии – построить вторую базу в заданном районе (вот и Trucks пригодятся), отбив все атаки врага. Время – 30 минут.

В процесс построения базы входит сооружение Power Generator, Research Facility и Factory. Башни возводить придется в любом случае, чтобы отразить нападки неприятеля. Кроме того, если вы построили какие-либо сооружения у восточной (относительно основной базы) цепи гор, то позаботьтесь об их сохранности – на них нападут танки. В этой миссии научитесь создавать Command Turret (передвижное средство по управлению другими юнитами). По ходу создания второй базы готовьте боевой десант для следующей миссии у основной LZ.

Transport Mission: Enemy Transmissions Detected

Цель миссии – высадить боевой десант в заданном районе и найти LZ № 2, избегая встреч с крупными силами противника. Время – 30 минут.

Первый десант делайте боевым, так как подкрепление сможете получать только после обнаружения LZ № 2 (находится на востоке карты). Не наткнитесь на сильную базу противника в центре карты. Рядом с LZ № 1 находится небольшая база, уничтожьте ее. Вовремя отступайте и ремонтируйтесь.

Постарайтесь «проскочить» к LZ № 2 как можно незаметнее и с наименьшими потерями. Атаки в начале следующей миссии будут серьезными.

Destroy Enemy Base

Цель миссии – разгромить центральную и северо-восточную базы противника, захватить артефакты и вернуться в LZ № 2. Время – 42 минуты.

Срочно запрашивайте десант. Вас атакуют танки и им подобные боевые единицы. Не подпускайте их близко к своей LZ, иначе высадка десанта станет невозможной. В состав вызываемых групп можно включить Trucks для постройки и ремонта защитных сооружений. Отбив первые атаки и собрав силы, целесообразно отправиться на захват северо-восточного лагеря, а потом, разделившись на две группы, напасть на центральную базу соответственно с восточной и южной сторон.

По завершении разгрома и получения артефактов возвращайтесь в LZ № 2.

Transport Mission: Synaptic Link Location

Цель миссии – высадить десант и уничтожить все базы. Время – 1 час.

После высадки ударной группы запросите другую, а пока зачистите юг. Основной удар лучше нанести с юго-запада. Еще одной группой поменьше можно атаковать с юго-востока (акцент на отвлечение). Есть смысл построить пару башен на юго-западной возвышенности, дабы осложнить вылазки врага. Разгромив все базы, заберите артефакты. Правда, если у вас еще было время перед ударом по последнему зданию, то не спешите. Для облегчения выполнения задания в следующей миссии создайте мощную армию.

Alpha Base Mission: Counter Attack

Цель миссии – отбить атаки вражеских десантов. Время – 1 час.

Придется потрудиться. Правда, некоторое время на раскачку у вас будет. Прежде всего укрепите с севера мощными башнями свою LZ № 2. Расположите за ними Trucks. Здесь ожидаются атаки киборгов и – позже – танков. Кстати, вы тоже научитесь создавать киборгов. Далее перекройте на юге карты тот самый узкий проход в горах башнями, защитив их Trucks и боевыми единицами.

Здесь попытаются пробиться вражеские киборги, а позже последует мощная атака танками. Башни сдержат на время этот натиск, и вашей затаившейся в засаде группировке будет легче воевать. Десант противника следует ожидать также на северо-западе и западе. Так что укрепляйтесь. Кроме того, западная группировка врага может попытаться совершить марш-бросок по дороге и напасть на вашу основную базу с востока. Но если им на пути «случайно» попадутся ваши оборонительные сооружения (башни, стены, «ежи» и небольшой отряд боевых юнитов), то проблем не возникнет. А вообще основной удар противник нанесет на юге в районе узкого прохода, поэтому значительная часть ваших сил соответственно должна концентрироваться именно на этом направлении. Если вы выстояли, значит, и победили.





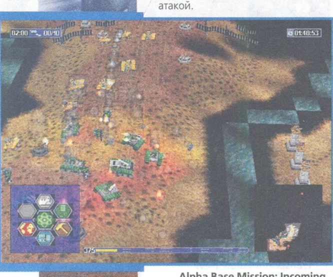


Transport Mission: New Objectives

Цель миссии – захватить артефакты, не допустить посадки вражеского транспортника. Время – 30 минут.



Хитрая миссия. Вся хитрость и сложность заключается не в том, чтобы разбить противника (он не настолько и силен), а в том, чтобы не дать возможность транспортнику сесть на свою LZ и забрать хотя бы один вражеский юнит. Следует действовать быстро и дерзко. Ваш начальный пункт дислокации – на юго-западе. Продвигайтесь сначала в восточном направлении и, достигнув юга, поворачивайте к центру, минуя вражеские базы и не ввязываясь в бой. Далее спускайтесь в ущелье и поднимайтесь по горному серпантину. Одновременно не забывайте вызывать десанты. Первую «вылазку» лучше делать, дождавшись подкрепления, так как в ущелье может завязаться небольшая схватка с вражескими танками.. Поднявшись по серпантину и атаковав заградительный бастион противника, далее продвигайтесь осторожнее, чтобы не спугнуть транспортник врага. (Как только силы, охраняющие LZ, вас увидят, будет вызван транспортник, и времени у вас останется крайне мало.) Лучше подождать хорошего подкрепления и быстро ударить по базе, стремясь занять своими войсками позицию непосредственно на LZ (тогда транспортник не сможет приземлиться). Если не затянете с маневрами, то все завершится для вас успешно. После активизации зеленого маяка возвращайтесь к своей LZ (останется время – можете атаковать другие вражеские базы). И напоследок совет – сохранитесь перед главной атакой.



Alpha Base Mission: Incoming Transmission

Цель миссии – защитить свою LZ в районе высадки десанта и уничтожить врага. Время – 2 часа.

По законам жанра, последняя миссия в компании – наиболее тяжелая, так что готовьтесь. Итак, собирайте сильный десант и отправляйтесь в путь. Высадив первую группу, тут же заказывайте вторую. Некоторое время спустя начнутся атаки врага танками. Дождавшись подкрепления, бросайте свежие силы в бой. Сбив первые натиски неприятеля, ремонтируйтесь. Есть смысл построить несколько башен для осуществления контроля за LZ. Собрав отряд из 2 530 юнитов, отправляйтесь в поход в северо-восточном направлении. Базу восточнее вашей LZ можно пока не трогать. Сейчас очень важно как можно быстрее уничтожить вражескую LZ (чтобы прекратить десантирование противника), которая находится немного северо-восточнее центра карты, а также базу, расположенную неподалеку от нее (западнее от LZ противника, там есть главный экономический центр врага и фабрики по производству боевой техники). Действовать лучше поэтапно – провоцирующая атака небольшой группой, отход (выманивая противника под удар основным силам), удар по вражеской технике главными силами, ремонт. Но при этом следует учитывать и обилие неприятельских башен, а также атаки с воды. Когда доберетесь до центра карты, далее целесообразно отправиться вдоль северо-восточного берега реки прямо до самой LZ. Уничтожив ее, ремонтируйтесь.

В это время еще одна ваша группа, составленная из все время прибывающих десантов, пусть идет к центру карты. Далее первая группа атакует боевую технику, укрепления и заводы промышленной базы врага (она находится северо-западнее от захваченной LZ), а другая с центра нападет на южные оборонительные рубежи. Затем атакуйте сильный северо-восточный бастион. Одновременно (если, конечно, в районе вашей LZ имеется отряд из 10 опытных юнитов) можно разгромить и базу врага на юге.

Когда с карты исчезнут все красные маяки, это значит, что вы победили в миссии и в первой компании. В дальнейшем, после переноса к Alpha Base, вам дадут 10 минут, чтобы подготовиться ко второй компании, т. е. отремонтироваться, создать необходимые юниты или провести научные исследования. Напоследок готовьте традиционный боевой десант для следующей компании.

ВОСТОЧНЫЙ СЕКТОР (EASTERN SECTOR)

Beta Base Mission: Eastern Sector. Defend and Fortify

Цель миссии – защитить свою базу и разбить все силы неприятеля. Время – 1 час.

В Eastern Sector у вас уже есть неплохая база Beta и некоторые силы плюс один десант, с которым вы, собственно говоря, и прибыли. Будут атаки с севера, а позже и с юго-востока, в том числе авиацией, поэтому наряду с традиционными боевыми юнитами немедленно изучайте и создавайте средства ПВО (AA HE Flak, AA Ammunition Hopper). Не забудьте собрать все свои силы с Alpha Base. Сбив наибольшую ярость врага, захватите северо-восточное нефтяное месторождение. Затем разбейте вражеские силы на юго-востоке и в заключение зачистите север.

Transport Mission: Transport Down

Цель миссии – после высадки в заданном районе достигнуть места, обозначенного на карте зеленым маяком, где надо спасти свой попавший в беду десант. Время – 30 минут.

Вас высадят на юго-западе. Достигнуть нужно будет северо-востока. Прямо так и идите, стараясь не ввязываться в бой. Когда дойдете до цели, вы победили.

Beta Base Mission: Hold At All Costs

Цель миссии – защитить свою базу и зачистить север. Время – 2 часа.

Прежде всего защитите свою северо-восточную нефтяную вышку. Собирайте силы и атакуйте врага, затаившегося севернее вашей базы. Там захватите еще одно нефтяное месторождение. Включайте в боевые группы средства ПВО – с северо-запада будут налеты авиации. Не забывайте строить бункеры ПВО там, где это необходимо. Еще севернее у противника расположены более серьезные базы. Приготовьтесь к мощным атакам. Есть смысл построить у захваченной нефтяной вышки защитные сооружения. Враг попробует сначала пробиться по центру. Затем предпримет попытку ударить с двух или трех сторон, обойдя вас с флангов (не побрезгует он и предварительными авиационными ударами). Поэтому будьте внимательны. Кроме того, не пропустите рейд

неприятельской диверсионной группы в ваш тыл (она попытается обойти передовой блокпост с востока). Если выдержите этот напор, сохранив единиц 30 боевой техники, считайте, что победа в кармане. Смело добивайте врага.

Transport Mission: Intercept Convoy

Цель миссии – после высадки в заданном районе найти и вернуть артефакт, затем вернуться с ним в LZ. Время – 1 час 10 минут.

В этом районе две вражеские базы: одна на северо-западе, другая на северо-востоке. По-прежнему хулиганит авиация. Путь через центр несколько рискован. Есть вероятность упустить артефакт на юго-западе. Поэтому лучше будет отправиться сразу туда; если никого там не найдете, нападайте на северо-западную базу. Артефакт там. Главное – его захватить (он находится внутри одного из боевых юнитов). Как это сделаете, возвращайтесь к LZ. Правда, если еще осталось достаточно времени, можно зачистить всю территорию, захватив в итоге бочки с топливом.

Beta Base Mission: Destroy Enemy Air Base and Recover VTOLs

Цель миссии – разрушить военно-воздушную базу противника и захватить артефакты (VTOLs).

Ваша цель на северо-западе. Юго-запад можно пока не трогать. Сначала противник попытается атаковать северную нефтяную вышку, а потом будут атаки на базу, в т. ч. с применением авиации с северо-западной базы. Отразив их, отправляйтесь в поход к «источнику зла». Разбив по пути вражеские базы, подойдите к основной и, уничтожив ее, захватите артефакты. Не торопитесь разрушать все здания. У вас, если все было сделано правильно, должно остаться в запасе время. Используйте его для исследований (не забудьте про авиацию), накопления энергии, ремонта, создания юнитов и т. п.

Secondary Mission: Destroy or Drive Off Enemy Transport

Цель миссии – разрушить бастион, защищающий вражескую LZ, не допустить появления там транспортника неприятеля. Время – 55 минут.

Один из легких и приятных способов достижения победы в этой миссии – грамотное использование авиации. Создавайте (если вдруг вы не успели это сделать раньше) самолеты, стройте побольше VTOL Rearming Pad для пополнения ее боезапаса, а также расположите невдалеке от врага сухопутные отряды (только чтобы он вас не увидел). Далее совершайте налеты на защитные сооружения LZ. После разгрома основных башен и подчистки вражеских юнитов быстро нападайте на LZ, непосредственно занимая территорию самой площадки. Вот и все.

Transport Mission: Destroy Reactor

Цель миссии – после высадки десанта в заданном районе разрушить базу врага на северо-востоке. Время – 1 час.

Ваша цель находится в противоположном углу карты – на северо-востоке. Не спешите обнаружить себя, дождитесь второго десанта. Ждите атаки киборгов с восточного направления, а позже с севера пойдут танки. Продвигайтесь сначала в северном направлении, а затем в восточном. Кстати, транспортник может перевозить авиацию, правда, учтите, что противником здесь используются средства ПВО. Если и будете применять воздушные силы, то действуйте аккуратно. Желательно тогда прихватить Trucks для постройки VTOL Rearming Pad. Атакуйте укрепленный район на северо-востоке (сбалансированная группа численностью 3 035 юнитов успешно разнесет в пух и прах оплот врага). Особых проблем у вас возникнуть не должно. После выполнения задачи возвращайтесь к LZ.

Beta Base Mission: Capture NASDA Central

Цель миссии – захватить все артефакты и вернуться к LZ. Время – 1 час 15 минут.



Вас высадят на северо-западе. Цель находится в центре карты. Идите туда через север, только соберите силы (не забудьте про ПВО). Вас будут периодически атаковать дальнобойные минометные орудия. Целесообразно разделить свою армию на две части. В центре вас ожидает достаточно организованная и многочисленная защита (в первую очередь это касается защитных сооружений). Не стремитесь уничтожить все. Главное – разрушить фабрики, НИИ и им подобные здания, где можно подобрать артефакты. Когда их все соберете, активируется LZ и можно будет возвращаться.

Transport Mission: Satellite Uplink Site

Цель миссии – после высадки десанта в заданном районе разрушить базу врага на северо-западе,





захватив все артефакты. По окончании вернуться на LZ. Время – 1 час.

Прежде чем дождетесь второго десанта, вас уже атакуют с северо-западного направления, а чуть позже с северо-востока, причем танками и им подобными механическими конструкциями, да еще киборгами. Короче, повоевать придется.

Не забывайте: если враг близко подойдет к вашей LZ, то высадка десанта будет невозможной. По большому счету, можно ограничиться разгромом базы на северо-западе (туда можно пройти вдоль левого края карты). Это основная цель. Если есть время и желание, атакуйте остальные оплоты врага. Для завершения миссии возвращайтесь на LZ, когда это будет позволено.

Transport Mission: Destroy Enemy SAM Sites

Цель миссии – после высадки десанта в заданном районе разрушить все вражеские укрепрайоны и вернуться к LZ. Время – 1 час 30 минут.



В принципе здесь задача несложная. Только включите в первый десант средства ПВО – вас очень часто будет атаковать авиация. Кроме того, нападет и боевая сухопутная техника. Когда соберете силы, отправляйтесь в поход на последовательное завоевание всей территории.

Transport Mission: Establish Safe Haven

Цель миссии – зачистить всю местность от врага. Время – 1 час.

По-прежнему в начале миссии свирепствует авиация, поэтому есть все основания в первую очередь разгромить авиабазу на востоке карты, чтобы прекратить эти безобразия. Ваши минометные установки (если, конечно, вы научились их создавать) достаточно дальнобойные. Включайте их тоже в группы и располагайте позади своего авангарда.

Beta Base Mission: Evacuate!

Цель миссии – срочно эвакуировать свои силы из зоны ядерного бедствия (увы, ваша Beta Base таковой стала). Время – 30 минут.

Мысли об одном – спасти как можно больше юнитов, и наиболее ценных, включая ПВО и Trucks. Конечно, попытайтесь хоть как-то организовать оборону, но силы врага настолько мощны и нескончаемы, что спасет только бегство (на транспортнике; жаль, что интервалы между его прибытием на LZ большие). В первый десант включите танки, наводчика, ремонтника. Во второй – средства ПВО, Trucks. В третий – что успеете. Максимально используйте все свои ресурсы для изучения технологий. Все ваши наработки автоматически перенесутся в следующую компанию.

СЕВЕРНЫЙ СЕКТОР (NORTHERN SECTOR)

Transport Mission: Establish a Forward Base

Цель миссии – защитить LZ, установить новую базу и разбить врага. Время – 2 часа.

После высадки вашего первого десанта почти сразу же начнутся небольшие вылазки киборгами с севера и запада, а позже начнутся налеты авиации. Так что обустройство на новом месте будет занятием хлопотным. Не забывайте после постройки фабрик и НИИ делать им апгрейды модулями (совсем не обязательно это делать через меню: если модуль изучен, достаточно активизировать Truck и указать ему на объект). Далее создавайте те юниты, которых вам недостает. Окружайте вашу базу защитными сооружениями, включая средства ПВО. Захватывайте нефтяные месторождения (не забывайте об их защите впоследствии). Как только наберете сил, отправляйтесь последовательно зачищать территорию от врага. Учтите: неприятельские юниты достаточно мобильны и хитры.

В случае серьезных повреждений они быстро ретируются для ремонта. Более того, вас будут доставать выносливые киборги. Есть смысл соорудить для начала фортификационные сооружения на севере своей базы, защищая в т. ч. нефтяные вышки. Поставьте за вышками Trucks. Основные силы бросайте в западном направлении, сметая все на своем пути.

Настоятельно советую приготовиться к следующей миссии. Поэтому одно вражеское здание оставьте в неприкосновенности, разместив рядом пару боевых юнитов в режиме Hold Fire (прекращение огня), и все оставшееся время посвятите ремонту, пополнению личного состава и т. п.

Приготовьте в районе LZ сильный десант. Теперь можно добивать последнее здание врага. Если вдруг миссия не завершается, значит, где-то (скорее всего, на севере) вы что-то или кого-то пропустили или не нашли. Отправляйте тогда отряд для устранения недостатков.



Transport Mission: Missile Launch Site Coordinates

Цель миссии – защитить LZ и уничтожить базу противника. Время – 1 час 10 минут.

Высадив десант, не торопитесь сразу атаковать. Подождите подкрепление. Ваша цель находится на юго-западе. Несмотря на кажущуюся простоту, эта задача не из легких. Кроме того, если будете слишком долго тянуть с атаками по промышленным объектам врага, он разовьется и создаст сильную армию. Если собираетесь задействовать авиацию, не забывайте про ПВО противника. Собрав армию, разделите ее на несколько групп и двигайтесь на запад. Поход будет затяжным и сложным. Разрушив блокпосты, нападайте на саму базу. Вот здесь и пригодится авиация. Укажите ей в качестве цели фабрики. Как всегда, если осталось время, готовьтесь к очередной миссии.

Northern Sector Mission: Nuclear Blast

Цель миссии – спасти все свои войска, достигнув места, указанного на карте зеленым маяком. Время – 25 минут.

Здесь все просто. Собирайте все свои силы в кулак и – вперед к спасательному зеленому маяку. Можно, конечно, по дороге ввязаться в бой, но только не забывайте о времени.

Northern Sector Mission: Assist Team Gamma

Цель миссии – достигнуть зеленого маяка. Время – 30 минут.

Если у вас есть авиация (хотя бы самолетов 10), можете отправляться на них к зеленому маяку. Когда долетите и щелкните по нему мышкой, получите очередное задание. Если же ваша авиация совсем слаба, готовьтесь к тяжелым боям на пути следования к цели.

Очередная цель: зачистить всю территорию от врага. Время – 1 час 30 минут.

Ваша новая база, которой вы достигли, буквально через несколько секунд становится вражеской. Уносите оттуда ноги, так как ваши юниты будут периодически перевербовываться (устойчивость от подобного рода неприятностей пока у вас не выработана). Учтите также, что на западе и востоке находятся вражеские LZ. Чем это чревато, уже известно.

Авиация здесь просто необходима. Это ключ к победе. Совершайте регулярные налеты сначала на западную LZ, потом ударьте по северу и «на закуску» ослабьте восточную LZ. Уничтожайте в первую очередь ПВО. После ослабления каждого района отправляйте туда сухопутные войска и захватывайте артефакты.

Северная база – промышленная. Не забудьте подорвать ее экономику. Если после разгрома противника вам не дали победу, проверьте местность еще раз – вы что-то пропустили.

Перед последним ударом приготовьте боевой десант в районе LZ. Рекомендую перед завершением миссии сделать базу на западе (возле одного из нефтяных месторождений).

Transport Mission: Team Alpha Detected

Цель миссии – высадив десант, достигнуть зеленого маяка и затем вернуть к LZ обнаруженную группу юнитов. Время – 1 час.

В принципе эту миссию можно пройти за 5–10 минут. Для чего берете авиацию, долетаете до маяка и возвращаетесь пополненным составом к LZ. Но так поступать не советую. Используйте время для развития. По мере продвижения к маяку получите возможность вызывать другие десанты. Заказывайте среди прочих юнитов средства ПВО. Не спешите к маяку. Последовательно зачищайте местность. Постройте еще один Research Facility (для следующей миссии).

Northern Sector Mission

Цель миссии – защитить свою базу и зачистить территорию от врага. Время – 1 час.

Миссия начнется с неприятностей. Сначала перевербуется ваш Command Center, а позже по очереди начнут переходить на сторону противника другие здания и юниты. Чтобы избавиться от этой напасти, срочно изучайте NEXUS Resistance. Эта технология дает иммунитет от вербовок.

Кстати, Research Facility изменит вам в числе первых, а без него не сумеете изучить столь необходимую технологию, поэтому наличие нескольких таких зданий не помешает. Наряду с вербовками вас ожидают атаки противника, так что будет трудно. Почаще сохраняйтесь.

После изучения NEXUS Resistance станет легче. Улучшайте технологию дальше и, собрав силы, ищите врага (зачем – понятно). Он в основном будет сосредотачиваться на севере.

Transport Mission: Away Team

Цель миссии – высадив десант, достигнуть зеленого маяка (время – 10 минут) и затем зачистить территорию от врага (время – 1 час 30 минут).

После того как вы достигнете маяка (идите туда в южном направлении), вы получите еще запас времени (1 час 30 минут) и будут открыты новые районы на карте. Противник находится южнее, сразу за горами расположена первая база врага. Там наводящий радар. Его лучше сразу уничтожить авиацией (не забудьте, как всегда, про неприятельскую ПВО). Еще в центре (на бывшем вашем юге) откроется узкий проход. Перекройте его



войсками. Кроме того, вам дадут еще одну базу. Схема действия примерно та же – авиация наносит первый удар, пехота добивает. Полезно использовать минометные установки.

Northern Sector Mission

Цель миссии – найти зеленый маяк, зачистить всю территорию от врага. Время – 2 часа.

Маяк активизируется, когда вы к нему приближаетесь (юг карты). Там же промышленный центр неприятеля, где находятся три Missile Silo. Собственно говоря, их и нужно захватить (полезно основать там еще одну базу). По большому счету, стратегия и тактика те же (авиация плюс пехота). Понадобится терпение и полученные за время игры навыки. Разбив основную базу, берите все артефакты. Прикиньте, успеет ли ваш ударный отряд в следующей миссии за 5 минут добраться до ближайшего Research Facility. Если нет, то стройте его в зоне досягаемости.



Northern Sector Mission: Missile Codes

Цель миссии – вернуться отрядом, захватившим артефакты, к Research Facility. Время – 5 минут.

Быстро хватайте свой передовой отряд и отправляйтесь в путь. Совет по этой ситуации был дан выше.



Цель: изучить трижды Missile Targeting Codes, выстояв при этом.

Отбивайте атаку с северо-запада и развивайтесь. Изучайте Angel Missile (хорошее дальнобойное оружие) и, как только это станет возможным, Missile Targeting Codes. Изучение последней технологии пройдет три стадии, и в случае, если вы ее изучите полностью, победа в этой миссии будет за вами. Данный процесс займет много времени, поэтому приготовьтесь к многочисленным атакам сухопутной техники, авиации и ядерным взрывам. Последние доставят вам кучу неприятностей (правда, иногда они бьют и по врагу). Придется с этим мириться и отстраиваться заново (вот где оправдывает себя наличие нескольких баз). Помните, что Missile Targeting Codes изучается в Research Facility! Об изучении каждой стадии технологии вас будут информировать. Совет: так как местность горная, используйте стены (в узких местах подхода к базам), перегораживая проход вражеским юнитам. По крайней мере, это сдержит их на какое-то время, и они станут удобной мишенью. Основная ваша база – на юге (там, где Missile Silo; берегите их!). Перекройте проходы к ней с севера и юго-запада... И отбивайтесь, уклоняясь от ядерных взрывов. Все мучения закончатся для вас с окончательным изучением Missile Targeting Codes.

Transport Mission

Цель миссии – подготовиться к заключительному сражению в районе высадки десанта. Время – 30 минут.

Во-первых, вам дадут солидное количество энергии. Используйте ее на полную катушку. Стройте фабрики, НИИ, нефтяные вышки, создавайте юниты и пр.

Короче говоря, готовьтесь к десантированию на местность, где остались последние силы неприятеля. Очень нужна будет авиация.

Цель десанта – высадившись в заданном районе и дождавшись подкрепления, разгромить юго-западный оплот врага. Время не ограничено.

Это ваша последняя компания. Так что не спешите сразу приступать к атакующим боевым действиям. Вызовите пару-тройку десантов. А пока подкрепление на подходе, посмотрите на несколько деревьев рядом с LZ. Разнесите их в пух и прах. Вот вам и место для VTOL Rearming Pad (штук 15 не помешают). Между ними стоит построить средства ПВО.

Авиация будет играть здесь решающий фактор. Она по-прежнему атакует промышленные объекты, подавляя средства ПВО противника. При этом придется отбиваться от налетов вражеской авиации и вылазок сухопутных юнитов. Промышленные центры расположены на северо-западе, чуть севернее центра карты, на юге, юго-востоке и основной – на юго-западе. Целесообразно взяться сначала за центр и северо-запад (все полностью не уничтожайте, а только жизненно важные и «неприятные» объекты, включая минометные установки и вербовщиков – эти башни и юниты чем-то похожи на журавлей).



Потом разберитесь с юго-востоком и югом. Тем самым вы собьете напор неприятеля и обеспечите беспрепятственные полеты авиации через центр. И, наконец, ударьте по юго-западу. Рейды авиации (20 единиц), средства ПВО и заградительные сухопутные силы (перекройте последними подходы с запада и юга от вашей LZ) сделают свое дело. Определенное терпение, конечно, понадобится. Когда противник будет экономически подорван, все остальное – дело техники. Можете собрать все артефакты, а потом напасть на юго-запад, а можете сразу атаковать основную цель. В любом случае справедливость, пусть и не совсем праведным путем, восторжествовала. Человечество спасено от зла железной рукой. Поздравляю вас с окончательной победой!

И в заключение, придя в себя от многочисленных и кровопролитных боев, подумайте над еще одним пророчеством Нострадамуса: «В год 1999 и семь месяцев Великий Царь Ужаса явится с небес. Он вновь вернет к жизни царя монголов. Перед тем и после того Бог войны царствует счастливо».



INTERNET PC GAMES TOP 100

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	11	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts	ST	1	[3168]
2	2	9	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	ST	2	[3184]
3	3	18	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RP	1	[3115]
4	4	23	Half-Life	Valve/Sierra	SH	1	[3046]
5	5	56	Starcraft/Add-on	Blizzard	WG	1	[2677]
6	6	53	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	3DO	RP	2	[2696]
7	7	25	Railroad Tycoon 2	PopTop/G.O.D.	ST	5	[3008]
8	8	7	RollerCoaster Tycoon	Microprose	ST	8	[3200]
9	9	21	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	AC/AD	6	[3079]
10	11	83	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
11	10	26	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RP	1	[2995]
12	13	49	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2753]
13	17	4	Civilization (Call to Power)	Activision	ST	13	[3235]
14	15	72	Quake 2/Add-on	Id/Activision	SH	1	[2529]
15	24	3	X-Wing Alliance	LucasArts	SI	15	[3249]
16	12	23	Fifa 99	EA Sports	SP	9	[3044]
17	14	30	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Sierra	ST	5	[2936]
18	22	6	EverQuest	Verant/989 STudios/Sony	RP	18	[3206]
19	16	44	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RP	7	[2811]
20	23	5	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	ST	20	[3223]
21	19	7	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	ST	19	[3211]
22	29	4	Championship Manager 3	Eidos	SP	22	[3248]
23	21	27	Grim Fandango	LucasArts/Activision	AD	10	[2981]
24	20	31	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	RA	4	[2924]
25	18	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	ST	13	[3152]
26	25	23	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	ST	16	[3028]
27	27	22	Heretic 2	Raven/Activision	SH	13	[3067]
28	32	8	Army Men 2	3DO	AC/WG	28	[3195]
29	26	17	Myth 2 (Soulblighter)	Bungie	ST	17	[3127]
30	28	23	Settlers 3	Blue Byte	ST	15	[3051]
31	30	36	Rainbow Six	Red STorm	AC/ST	7	[2883]
32	39	31	NHL 99	EA Sports	SP	20	[2925]
33	34	25	Delta Force	NovaLogic	SI	33	[2996]
34	36	50	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	25	[2738]
35	38	36	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	WG	10	[2882]
36	31	53	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	RP	9	[2716]
37	41	127	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
38	35	24	Carmageddon 2	Stainless/SCi/Interplay	RA	19	[3037]
39	37	77	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	RA	7	[2444]
40	64	4	Requiem (Avenging Angel)	Cyclone/3DO	AC	40	[3237]
41	33	23	Tomb Raider 3	Core/Eidos	AC/AD	21	[3043]
42	42	59	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
43	46	21	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	ST	33	[3053]
44	54	3	High Heat Baseball 2000	3DO	SP	44	[3239]
45	43	80	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
46	47	17	Starsiege Tribes	Dynamix/Sierra	AC/ST	33	[3116]
47	40	25	Colin McRae Rally	Codemasters	RA	26	[2989]
48	49	128	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
49	50	80	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
50	44	10	Turok 2 (Seeds of Evil)	Acclaim	SH	43	[3169]
51	45	121	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
52	48	5	Superbike World Championship	Milestone/Virgin/EA Sports	RA	48	[3194]
53	52	28	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	AC	12	[2966]
54	53	25	SiN	Ritual/Activision	SH	15	[3010]
55	51	92	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
56	55	36	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	RA	30	[2869]
57	57	20	Falcon 4.0	MicroProse	SI	30	[3091]
58	62	76	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[2468]
59	60	75	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
60	59	46	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	9	[2782]
61	63	4	Rollcage	Attention to Detail/Psygnosis	RA	61	[3224]
62	56	22	European Air War	MicroProse/Hasbro	SI	55	[3016]
63	61	21	Return to Krondor	Sierra	RP	22	[3064]
64	58	8	Resident Evil 2	Capcom	AC/AD	48	[3193]
65	66	165	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
66	65	15	WWII Fighters	Jane's/Electronic Arts	SI	58	[3056]
67	69	22	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	SH	42	[3054]
68	83	4	Triple Play 2000	EA Sports	SP	68	[3225]
69	70	68	I-War/Independence War	Ocean	ST	29	[2552]
70	73	95	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	SP	25	[2324]
71	77	16	The Elder Scrolls (Redguard)	Bethesda	AD	68	[3106]
72	95	2	Lands of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	RP	72	[3236]
73	79	81	Fallout	Interplay	RP	4	[2417]
74	71	144	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
75	67	44	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	WG	7	[2810]
76	75	57	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	LucasArts	ST	11	[2666]
77	76	81	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
78	72	14	Close Combat 3 (The Russian Front)	Microsoft	WG	43	[3146]
79	93	2	Commandos (Beyond the Call of Duty)	Eidos	AC/WG	79	[3234]
80	68	20	Star Wars (Rogue Squadron 3D)	Factor 5/LucasArts	AC	36	[3068]
81	90	79	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
82	78	127	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
83	74	96	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
84	100	2	Gruntz	Monolith	PU	84	[3219]
85	-	1	Football World Manager	Ubi Soft	SP	85	[3210]
86	-	1	Premier Manager Ninety Nine	Gremlin	SP	86	[3255]
87	96	78	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	AD	18	[2445]
88	-	1	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	WG	88	[3220]
89	81	71	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC/SI	7	[2533]
90	84	179	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
91	86	18	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	RP	55	[3092]
92	92	2	The Fifth Element	Kalisto/Activision/UbiSoft	AC/AD	92	[3020]
93	94	6	Pro Pinball (Big Race USA)	Empire	AR	93	[3185]
94	82	81	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	ST	17	[2418]
95	87	25	Knights and Merchants	JoyMania/Interactive Magic	ST	64	[2978]
96	88	2	Redline (Gang Warfare 2066)	Accolade	AC	88	[3221]
97	-	1	Worms Armageddon	Team17/MicroProse	AC/PU	97	[3265]
98	91	66	Gag	Auric Vision	AD	8	[2557]
99	80	27	Links LS 1999	Access	SP	36	[2977]
100	85	23	Populous (The Beginning)	Bullfrog/Electronic Arts	ST	22	[3045]





ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- {O} — игра только для операционной системы OS/2

ЖАНРЫ ИГР

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame



А. Терентьев (2:5020/614.13)

ГЕРОЕМ МОЖЕШЬ ТЫ НЕ БЫТЬ, НО СТАТЬ ГЕРОЕМ – ТЫ ОБЯЗАН!

В прошлом номере нашего журнала было опубликовано подробное введение в игру Heroes of Might and Magic III. Уверены, что вы уже освоились в ней и вполне готовы к «философским» обобщениям и более тонким моментам, выходящим за рамки первоначального освоения.

Ряд стандартных возможностей и тонкостей игры не изложен ни в многочисленных публикациях, ни в материалах официальных сайтов, ни в поставляемом вместе с игрой подробном Help'е. Более того, часть материалов Help'а, увы, содержит ошибки. Имеются ошибки и в самой игре – в лучших традициях NWC, которая не обходилась без них ни в одной игре этой серии, начиная с King's Bounty. Мы решили рассказать вам обо всем замеченном.

Большинство конкретных примеров, приводимых здесь, взято из конференции **RU.Game.Strategy** любительской компьютерной сети Fidonet. В подготовке материалов принял участие Александр Букреев (2:5020/1604@fidonet). Пользуясь случаем, благодарю всех участников обсуждения, которое продолжается по сей день (и каждую неделю открывается что-то новое!). Ссылки на участников обсуждения даются по правилам Fidonet: латинизированные имена и специфический адрес. Далее, говоря об эхоконференции, или просто об эхе, мы имеем в виду именно RU.Game.Strategy, хотя конференций, в которых обсуждается эта игра, несколько. Итак, начнем.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Стратегия, как и было раньше. То есть целью игры, строго говоря, является соревнование интеллектов. Критерий один-единственный – очки, и этот критерий определен самой игрой, подсчитывающей рейтинг игрока после удачного завершения. Уже здесь видны принципиальные различия в играх клона, отражающие представление New World Computing о потенциальных потребителях. В King's Bounty существовал максимальный выигрыш (52 400), и очки претендента являлись разностью этого числа и числа всех потерянных в сражениях воинов, умноженного на 4. Довольно скоро (года через два интенсивной игры) было обнаружено, что можно потерять только одного воина на штурме последнего, самого трудного замка. Еще года через 3 автор этого материала получил теоретический максимум в реальной игре (алгоритмы опубликованы в эхе). С этого момента играть стало уже просто скучно: цель-то, согласитесь, достигнута!

Неизвестно, дошли ли до разработчиков слухи о реальном достижении максимума, но в HoMM I уже были введены поправки. Сохранились 4 основных типа героев и героинь King's Bounty, при этом очки стали начисляться так, что максимума уже не существовало. Кроме основной кампании предложено 18 сценариев отдельных игр. Более того, введены возможности непосредственных соревнований претендентов друг с другом – и на одном ПК в так называемом Hot Seat, и в сети, и даже через модем (правда, в большинстве случаев играть по модему было неудобно). Опасаясь, вероятно, что мы будем бегать по карте и «накручивать» себе очки до астрономических цифр, в HoMM I был введен новый, дотоле невиданный в стратегиях способ подсчета очков: не стали суммировать достижения (как во всех приличных играх) и даже считать потери. Теоретики из NWC решили учитывать... число потраченных дней! Разумеется, с некоторыми «поправочными» коэффициентами на сложность карты и игры. Одновременно появилось довольно большое число отдельных сценариев. Более того, был введен редактор карт, позволяющий пытливым исследователям создавать друг для друга непроходимые трудности. В таких условиях уже невозможно стало неторопливо прохаживаться, любуясь красотами виртуального мира, а пришлось нестись сломя голову к цели, не делая ни одного лишнего шага, вычисляя по калькулятору ожидаемый результат сражений и ловя пресловутый AI (*Artifical Intelligence* – искусственный интеллект) на глюках, багах и недочетах. Этот же способ подсчета перекочевал и в HoMM II. Увы, и здесь разработчики недооценили настойчивость игроков: высший ранг «Черный Дракон», присваивавшийся алгоритмом HoMM II за 220 очков, довольно скоро был перекрыт энтузиастами в полтора раза даже на стандартных игровых картах! 350 и более очков стали нормальным явлением среди «профи», принципиально играющих только на уровне Impossible. Так, на карте «River Crossing», в которой стандартными методами до ближайшего противника ехать чуть ли не неделю, оказалось возможным получить 351 очко, пройдя ее за 4 дня (автор прохождения – Sergey Berlov, 2:5030/314.1), а пресловутую «Pyramid» оказалось, можно пройти за 7 дней, заработав 424 очка (Alexey Mandrygin, 2:5020/108.13). Аналогичные результаты получились и с кампаниями: оказалось возможным пройти всю кампанию в лице изменника-Арчибальда за 59 дней (Artem Klimenko, 2:5020/124.2).

Более того, выяснилось, что среди многочисленных ошибок игры есть одна непростительная: невинные с виду привидения (Ghosts) при защите множились в геометрической прогрессии, что давало возможность создания таких очаровательных по красоте задач, как карта «Dragon Slayer» (Dmitry Kazachkov, 2:5015/27.16), обошедшая чуть ли не все сайты мира. Еще более обозлившись, в NWC выпустили вторую версию HoMM II, «Price of Loyality», в которой исправили эту страшную ошибку и ввели уже пять разнообразных кампаний (однако по-прежнему не давая возможности создавать в редакторе карт свои собственные) и новые сценарии. Бывалые игроки и тут оказались на высоте: Oleg Antoshkiv (2:4623/37.13) прошел «Sharkania» за 13 дней, взяв 302 очка (сравнительно малый очковый результат получился из-за низкой заявленной сложности карты «Normal»), Alexey Bilan (2:5020/1275) на карте «Decision» получил 420 очков, пройдя ее за 12 дней.

И вот теперь, в HoMM III, разработчикам наконец удалось так запутать подсчет очков, что несколько месяцев игры не позволили установить наилучший алгоритм. Более того, оставив возможность подсчета очков, NWC сознательно игнорирует своих давних поклонников: пролистав оглавление подробнейшего многоэтапного Help к игре, среди сотни терминов не удастся найти одного-единственного ключевого слова «Scores» («очки»)! Впрочем, удалось установить (Rus-

Ian Afanasiev, 2:5000/97.75), что формула выглядит так: **[200–(Days+10)/(Towns+5)+Bonus+Graal]*Rating**, где Towns – количество имеющихся к концу игры городов, Bonus в 25 очков дается, если побеждены все противники, Graal (также 25 очков) – если взята чаша Св. Грааля, Rating – это рейтинг игры, сообщаемый в процентах... Ах да, Days, конечно же, количество прошедших дней. Выиграв полной победой, к примеру, на Easy за 90 дней и имея 5 городов и Грааль к концу игры, имеем [200-100/10+50]*0.8=240*0.8=192 очка. Сделав то же самое за 70 дней, получим [200-80/10+50]*0.8=193... Время, как видим, уже не имеет решающего значения. Да и рейтинг карт, в отличие от HoMM II, теперь ни на что не влияет: Rating зависит исключительно от сложности игры. Вышеприведенная формула верна и для кампаний: в них полученные средние очки от всех сценариев кампании умножаются на 5, давая конечный результат.

Нетрудно сообразить, что ввод такой формулы превращает игру HoMM III из элитарной в игру для всех, чтобы талантливые люди, потратившие месяцы на опробование каждого варианта, по очкам практически не отличались бы от тех, кто прошел все по указкам и подсказкам. Начав с 52 400 максимальных очков, в HoMM III максимум при одном дне игры на высшем уровне сложности получим [200-11/x+50]*2 – заведомо меньше 500. Этак можно ведь и до пятибалльной системы дойти. А что? Подавляющее большинство переползет с двойки на тройку, отличников – гарантированно! – не будет. Мечта экзаменатора... Точная, выверенная King's Bounty превратилась в стратегический симулятор с сильным привкусом RPG.

ХОДЫ

При описании в прошлом выпуске порядка ходов для простоты не рассматривалась магия. Однако на некоторые из ваших войск вами или противником может быть наложено Fast или Slow, а то и оба заклинания сразу. Fast позволяет увеличивать скорость на 3 или 5 ***клеток*** в зависимости от магической способности, а Slow сокращает скорость на 25 или 50 ***процентов***. При освоении игры, как уже говорилось, точные расчеты ни к чему: компьютер автоматически подскажет очередность желтым ободком на войске. Как и в King's Bounty, теперь можно поменять порядок ходов отрядов, нажав вместо хода кнопку Wait (все такие отряды будут ходить в конце общего «цикла»). Более того, теперь можно вместо хода увеличить защиту (Defence) войска на 20 %, нажав соответствующую кнопку или **Пробел** на клавиатуре, правда, лишь до того момента, пока это войско не сдвинется с места.

При серьезной игре изменение в порядке ходов (особенно в сочетании с использованием магии – например, для отхода блокированных стреляющих войск непосредственно перед выстрелом на свободное место) порой может привести проигрываемое сражение к успешному выигрышу.

CHEAT-КОДЫ

Иногда бывает желание «пройти» неприятное место побыстрее, чтобы посмотреть, что случится дальше, просчитать какие-то варианты на тестовой карте или просто лень делать подробный расчет прохождения. Для таких случаев создатели игры предусмотрели специальные возможности, не отраженные в официальной документации. Нажав клавишу **Tab**, можно ввести то или иное ключевое слово, дающее немедленную реакцию игры (набираемый текст виден на специальном поле внизу экрана). После набора необходимо нажать клавишу **Enter**.

Как уже давно принято у создателей игр (помните знаменитое **«IDDQD»** для Doom 2 от idSoftware?), такие ключевые слова начинаются с аббревиатуры NWC. Ниже даны некоторые из возможностей в алфавитном порядке.

nwcalreadygotone – видна полностью карта Puzzle и место зарытого сокровища.

nwcantioch – активному герою даются все 4 боевые машины.

nwcavertingoureyes – активному герою даются в каждую пустую ячейку по 5 Archangel'ов.

nwccastleanthrax – активному герою дается максимальная удача.

nwccoconuts – дает активному герою возможность идти... и идти... и идти...

nwcfleshwound – активному герою в каждую пустую ячейку дает по 10 Black Knight'ов.

nwcgeneraldirection – открывает карту.

nwcigotbetter – активному герою прибавляется уровень (+1 Level).

nwcmuchrejoicing – активному герою дана навсегда максимальная мораль.

nwconlyamodel – во всех ваших замках выполнили и апгрейдили все постройки.

nwcshrubbery – прибавляет вам денег и ресурсов; на первое время хватит...

nwcsirrobin – немедленный проигрыш.

nwctim – дает полный ресурс маны активному герою (999 единиц).

nwctrojanrabbit – немедленный выигрыш.

Разумеется, пользоваться такими возможностями задаром не удастся. Как и в HoMM II, выполнение хотя бы одного такого кода в игре ведет к появлению в таблице очков надписи «Cheater!». В дополнение эта же надпись появляется ярко-зеленым цветом в нижнем левом углу экрана с картой.

НЕЯВНЫЕ (УМАЛЧИВАЕМЫЕ) ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Вторичные скиллы: Vadim Barvenko (2:5033/1.156)

Я заметил, что одному герою в ходе повышения уровня упорно не дают Resistance, и решил провести эксперимент по части вторичных скиллов. Результат оказался интересным и вполне закономерным.

Героям-некромантам не дается Leadership.

Героям не-некромантам не дается Necromancy.

Героям-магам из Dungeon, Fortress и Tower (warlock, witch, wizard) не дается Resistance.

Героя-некромансерам (Death knight, Necromancer) не дается first aid, вдобавок Death knight'ам не дается Estates.

Героям-воинам из Dungeon, Stronghold (Overlord, Barbarian) не дается Water magic.

Герою-магу из Stronghold (Battle mage) не дается Navigation.

Героям-воинам из Fortress и Rampat (Beastmaster, Ranger) не дается Fire magic.

Особенности AI: Fyodor Safronov (2:5022/83.6)

AI (Artifical Intelligence) приторможен на Easy и Normal, но одинаковый на Hard, Expert и Impossible. Честнее всего играть на Hard, так как стартуешь с ресурсами и компьютер играет, используя все свои воз-





можности. На Impossible у компьютера есть ресурсы, а у игрока нет.

Приобретение навыков: Vadim Barvenko (2:5033/1.156)

Герой – Эксперт в Earth Magic, имеет Town Portal. Решил я им прыгнуть в один город, чтоб он там себе магию взял. Прыгнуть-то прыгнул, но в городе было Dimension door, так вот это заклинание в книге не появилось. Пришлось выйти и ***войти*** в город – только тогда магии прибавилось.

Превращение Resurrection в True Resurrect: Dmitry Dvornikov (2:5030/557.35)

Resurrection превращается в True Resurrect при наличии Advanced Earth Magic. У архангелов, однако, он всегда True.

Мины визарда: Vladimir Zam (2:5008/7.10)

Решил посмотреть, от чего зависит Damage мин вокруг визардского замка. Как и предполагалось, используется стандартная формула 10*SP+25(50,100), где SP – мощь магии героя, в скобках – прибавка за Advanced и Expert Fire-Magic. Без героя мины наносят урон на 55. Так что, если герой слаб в магии, то и мины у него будут никудышные...

Ударить без сдачи: Vladimir Zam (2:5008/7.10)

Можно ударить по противнику драконами и не схлопотать за это в ответ. Для этого нужно дождаться, пока не сработает баллиста, и после этого нанести удар.

Oleg Antoshkiv (2:4623/55.37): А Wait на что? Заставим дьявола отложить ход: фактически он потом ходит два раза! Первый раз подлетает к врагу и бьет его (ему не отвечают), потом следующим ходом отлетает на безопасное расстояние. И так можно повторять долго.

Alex Simonov (2:5030/215): Не обязательно ждать выстрела баллисты, не нужно и ход откладывать, если есть магия Teleport. Дьяволами делаем Wait, в конце хода удар, в начале следующего телепортируемся назад за стены.

Artifact merchants – не рынки: Eugenia Velina (2:50 20/701.57)

Оказывается, для этих строений правило обычных рынков («чем больше их отстроишь, тем выгоднее цена») не работает. А жаль.

ArchAngels vs ArchDevils: Vladimir Zam (2:5008/7.10)

Интересно, для чего NWC сделала прикол в виде 150 % Damage от архангелов к дьяволам и наоборот? Ведь архангелы ходят первые и успевают так ударить по дьяволам, что те на ногах уже не стоят. Только что у меня 8 архангелов снесли наповал 5 архидьяволов. Бедняги даже не поняли, что случилось.

Как «накачать» героев: Dima Skrindievsky (2:450/66.16)

Известно, что 8 самых крутых героев идут в последнюю миссию. Я активно практикую метод запирания компьютера в последнем замке. Чтобы миссия не кончалась, захватываю все замки компьютера, кроме одного. После этого забираю у него все ресурсы, дабы не рыпался. Один герой с навороченной армией запирает компьютер в последнем замке, а я спокойно докупаю героев до восьми и раскачиваю каждого до 12-го уровня на нейтральных отрядах и камнях экспы. После этого герои веселою гурьбою устремляются в поход по всем замкам учиться всей доступной магии (к этому моменту магические башни, естественно, все отстроены по максимуму).

Я всегда стараюсь, чтоб даже у воинов был Expert Wisdom. Для этого очень помогает герой с Earth Magic = Expert, Scholar=Expert, имеющий Town Portal. Неплохо также обойти все места, прибавляющие первичные скиллы. Во второй компании я «разогнал» так одного Оверлорда, после чего этот генерал был побежден моим Оверлордом в середине второго месяца, когда он был на мельнице. На том же ходу был взят и Стидвик с остатками армии.

Я использовал фичу о пяти драконах в неделю и еще несколько раз покупал где-то на карте архангелов и архидьяволов, которые очень помогли забрать много ресурсов и захватить почти все города перед Стидвиком: надо было, чтоб золота шло мне больше, чем противнику.

Skeleton Transformer: Oleg Chebeneyev (2:468/95.19)

Сначала строю вампирлордов и Town Hall, а также Ampfiler и Transformer. Затем начинаю покупать героев до тех пор, пока не дадут Wizard'a: в среднем дают с ним около 70 гремлинов. Все войска купленных героев идут в трансформер. С появлением Wizard'a скелеты начинают прибавляться по 80 штук: достаточно купленному визарду оставить одного, «набежать» этим героем на ближайшее свободное войско и немедленно сдаться, затем снова купить того же визарда в таверне (опять с войском!)...

Покупая по 4 героя в день, за неделю получим 70х4х7=1 960. На простых уровнях игры это труда не представит, на уровне Impossible гораздо сложнее, но если отстроить City Hall, не тратить денег на строения для войск и постараться как можно быстрее построить столицу, то все получится.

Vladimir Zam (2:5008/7.10): И даже если у набегаемого свободного «войска» скорость выше, чем у скелетов, все равно можно справиться. Достаточно «набежать» на свободных не одним скелетом, а армией из 7 отрядов по 1 скелету. Всех сразу не убьют, зато можно наложить убойную магию и сбежать.

MaxDie (2:5020/955.9): Но тогда мною найден супергерой – Shakti из замка Dungeon. При удачном раскладе с этим товарищем почти всегда приходят 100–110 троглодитов. Если учесть, что троглодит стоит 50, то, купив героя за 2 500, мы имеем свыше 2 500 чистой прибыли! Дальше можно крутить стандартную «рулетку» с нейтралами. После прокрутки имеющейся наличности толпу безглазых *[так Максим называет скелетов –* ***А. Т.****]* можно передать основному герою, в результате чего последний будет первым парнем на деревне. А в игре за некроманта прокрутка этого героя выгодней, чем любого визарда!

Захват Стидвика за 6 дней: Maxim Galkin (2:5030/406.18)

О-о-о! Стидвик охраняется немереным героем.

У-у-у!! Надо успеть добежать от гарнизона до города за 1 тур. А-а-а!!! Все правильно?

Нет, неправильно. На седьмые сутки Стидвик захвачен. Причем, где он находится и кем охраняется (помимо крутого героя, конечно), я был не в курсе и захватывать его сразу, собственно говоря, не собирался. Хотите рецепт?

С предыдущего сценария переходят 8 сильнейших героев. На той карте штук 5 ворлочьих городов, один эльфийский и, самое главное, город визардов. Это к тому, что, отстроив там магические гильдии, получаешь 5–6 разворотов магии в книжке. Если все герои – волшебники 12 уровня, то 10 Spell power и 7 Knowledge

у них в кармане. Вот и все. На первой неделе третьего сценария они со своими базовыми силами разбегаются по карте и уделывают **любых** попавшихся на пути (Meteor Shower, Lighting Bolt и Fire Bolt очень способствуют). Стидвик захватывается тремя телепортами от гарнизона. Собственно, можно было подождать один день и вынести этого генерала, но я выбрал более быстрый путь.

ОШИБКИ

К сожалению, ни одна игра без них не обходится. В этом разделе мы попытались перечислить известные к настоящему моменту ошибки игры. Упоминаются как те, которые вам играть мешают, так и те, которые в игре помогут (есть и такие).

Кривые руки Билла Гейтса: Alex Galkin (2:5092/25.4)

Купил себе новый компьютер с процессором AMD-K6-2, ставлю HoMM III... вылетает при инсталляции! На старом компьютере (Intel) все работает. Начал разбираться, из-за чего, – нашел глючный SYSINFO, который тестирует устройства и софт при установке. Этот файл отказывается жить с K6-2 (это к вопросу о том, «кто виноват»). Теперь о том, «что делать». Берем другой процессор (в моем случае был Intel P-200), устанавливаем HoMM III, переставляем процессоры обратно и наслаждаемся безглючной работой самой игры на K6-2!

Настройки: Vitaly Nesterenko (2:5030/581.7)

Если игра «вылетит» от недостатка места на диске, после перегрузки все настройки скинутся на дефолтные.

Sacrifice: Daniel A.Zakharov (2:5020/1067.2)

По Help'у, эта магия 5-го уровня позволяет восстановить утерянную в битве часть своего войска за счет принесения в жертву другого. Однако... задаем магию; затем наводим курсор в виде книги и волшебной палочки на труп или частично убитое свое войско. Нажимаем мышку. Теперь курсор (маска идола в огне), указывая, кого принести в жертву, направляем на **вражеский** отряд. Не смущаясь тем, что курсор принял вид запрещенной операции (перечеркнутый кружок), жмем левую кнопку. Работает!

Oleg Krasnobaev (2:5030/650.19): Что забавно, Sacrifice работает даже за счет Черных и Золотых драконов (а ведь на них магия не действует!).

Vladimir Zam (2:5008/7.10). Кстати, о Sacrifice. При достаточно большом SpellPower, не обращая внимания на потери, первую пару ходов можно создавать элементалов, последующую пару ходов восстанавливать свои потери. Легко видеть, что при равенстве сил маг может забить даже очень крутого воина, так как он, во-первых, получает дополнительные силы, а во-вторых, еще и восстанавливает своих убитых.

Циклопы (нашли многие)

Если герой имеет скилл Tactics, то в период тактической расстановки сил перед штурмом замка циклопами можно разрушить все стены. В момент перестановки циклопов вместо передвижения заставьте его ударить по стене! После этого кнопкой Next выберите следующего героя и делайте так до тех пор, пока опять не подойдет очередь циклопов...

Голова легионера: Ruslan Afanasiev (2:5000/94.75)

Артефакт Head of Legion увеличивает недельный прирост войск 6-го уровня не на 1, а на 5! Хорошая прибавка к пенсии...

Vitaly Nesterenko (2:5030/581.7): По хелпу, если Head of Legion находится у героя в городе, прирост шестой твари возрастает. На самом деле неважно, находится кусок статуи у героя в слоте Misc или же лежит просто в сумке (хотя в Help'е написано «Equipped»). В верхней или нижней позиции находится этот герой, также неважно.

Раздвоение душ при покупке: Dima Skrindievsky (2:450/66.16)

В замке Dungeon строим Portal Summoning, в ходе игры ставим флажок на домик с какими-нибудь войсками. В результате покупать эти войска можно дважды: первый раз заходим туда героем и покупаем в домике, второй раз покупаем уже в замке через Portal. Таким образом в 3-й миссии второй кампании (где надо захватить за 3 месяца Стидвик) при игре за Dungeon можно иметь в неделю по 5 драконов: 3 в замке, 1 через портал тоже в замке и еще 1 неподалеку от замка в домике.

Баг с чумой (Plague): Sergei Didenko (2:5002/21.25)

Кампания Long Live Of The King. Выпадает мне чума. Подумал, загрузил автосейв и скупил на корню все войска в трех замках некроманта. Жму конец хода, опять чума, захожу в рыцарский замок и вижу нули у всех, кроме грифонов. Гляжу на некросовские замки: везде 33 воина-скелета... Создается впечатление, что чума не действует на юниты, для которых построены здания, увеличивающие популяцию.

Полеты во сне и наяву: Eugene Losev (2:5021/17.5)

Применяю Fly и через море лечу на соседний островок, а там – замок визарда. Подлетел сверху, отвоёвываю замок (герой при этом висит как бы над замком, т. е. не в воротах)... ну и кончаются у меня ходы, чтоб в сам замок войти. На следующий день мой герой не мог и шагу ступить. Да его вообще на карте (из-за замка) не было видно! Помогло вторичное применение Fly. Делайте выводы: а если б мана кончилась, мистицизма не было или артефакт продал за ресурсы?.. Пришлось бы копить ману очень и очень долго – по одному спелл-пойнту в день.

Кстати, о продаже: Alex Trenty (2:5020/614.13)

Иногда лучше всего продать... самого себя. Т. е. **все свои войска**, поменяв их на Experience. Как думаете, какая скорость будет у героя при отсутствии всех войск?

Правильно – такая же, как и в HoMM II, этот метод испробован давно!

Еще про полеты: Yuri Rezvov (2:5030/527)

Если герой может летать, то во время полета над замком стоит ткнуть кнопкой, чтоб он остановился, и можно смело передавать ход – герой неуязвим и невидим (кроме магии View). Применение: у меня сильный герой и большая территория, у противника герой послабее, но все же силен. И вот он начинает хапать мои города, вылезая в самых неожиданных местах! Долго не мог понять, откуда он вылазит... А он просто в свой ход хапает город и прячется. Уже другие, только что купленные его герои захватывают близлежащие шахты.

Hot Seat «вылетает» через месяц: Dima Skrindievsky (2:450/66.16)

Известный глюк с вылетанием Hot-Seat по прошествии одного месяца побежден. Для этого нужно загрузить AUTOSAVE **как Single Player**; отключить показ ходов компьютера; записать AUTOSAVE заново и





вновь загрузить как Multiplayer. Имена героев придется ввести заново.

Мы люди или кто? Dima Skrindievsky (2:450/66.16)

Играют несколько человек. Условия победы и поражения стандартны – победить всех. Если при своем ходе игрок, не имеющий ни одного замка, погибнет в схватке не с противником, а с нейтральным войском, игра будет завершена **для всех играющих**.

Sergei Didenko (2:5002/21.25): А они нас вообще за людей не считают! При проигрыше одним из людей в Hot-Seat засчитывается поражение и всем остальным тоже.

Черные драконы подвластны магии: Andrey Serdiukov (2:5035/13)

Компьютеру удается накладывать Blind на Черных драконов. А говорилось – магия на них не действует!..

Не верь глазам своим: Sergei Didenko (2:5002/21.25)

Наблюдал глюк в графике в бою. Восстановил архангелом чемпионов, лежавших у края карты. Их начинают бить, они поворачиваются к бьющему – и их изображение исчезает. После удара появилось сдвоенное изображение со смещением на один гекс.

Птичку жалко: Sergey Prelov (2:5059/26.4)

Выполнил квест, оказалось, что дали за него 50 грифонов. Но у героя все слоты под юниты были заняты. Птички пропали... А ведь могли бы сделать по-человечески. Когда к тебе войска-то присоединятся, разрешают каких-нибудь своих лохов выкинуть.

Редактор карт: Oleg Chebeneyev (2:468/95.19)

Никто, рисуя карту, не встречался с багом в Pandora box? Там можно выставить то, что дается герою, вскрывшему ящик, – от морали до любых войск. Но после того, как это выставляешь и нажимаешь OK, бонус пропадает. Наведя курсор на ящик Пандоры снова, наблюдаешь надпись «Experience 0». На некоторых местах поставленный бонус не пропадал – это зависит от типа территории, на котором стоит Pandora box.

Alex Trenty (2:5020/614.13): Если бы только это! Всем, рисующим карты для HoMM III: будьте осторожны! В Help'е – ошибки. В частности, популярное требование «Найти артефакт», вопреки хелпу, не содержит возможности завершить игру ***только*** таким образом: если не найти артефакт, но победить всех противников, игра завершится.

Это не единственный баг. Точно так же завершится игра при заданном условии постройки Graal Structure, и даже «Transport a specific artefact». В общем, идиотизм с окончанием игры производителей NWC/3DO, отмеченный в HoMM II, продолжается...

Теперь о хорошем. Карты, наконец, проверяются на допустимость (правда, в ряде карт, поставляемых с игрой, при этом обнаруживаются ошибки). Телепортеры и кое-что еще я пока не проверял. Карты, наконец, сжимаются перед записью на диск (один из членов эхи, надеюсь, сумеет раскрыть алгоритм описания). Есть Rumors для городов. Есть односторонние телепортеры! – то, чего так не хватало в HoMM II. Теперь, как я когда-то давно мечтал здесь, в эхе, возможны куда более сложные карты с точки зрения алгоритмов проходимости.

Убраны дурацкие пароли, фиксируется сам факт посещения беседки нужного цвета.

Исключено сбивающее с толку двусмысленное понятие Ultimate Artifact: он, кажется, есть всегда, и это, если не задано иное, – чаша св. Грааля.

Наконец, в картах есть области, которые можно делать недоступными (Rock).

Раздвоение и у героев бывает: MaxDie (2:5020/955.9)

А вот это касается кампании. В первой миссии второй кампании (D&D) мне радостно сообщили, что 8 моих лучших героев перейдут со мной в финальную миссию. Я послушно «раскачал» несколько любимчиков, в том числе джинна – специалиста по chain lightning'у. На следующей (второй) миссии – новый замок, новая раса, полный андерграунд, всё с нуля. При этом реклама о том, что в финал кампании со мной перейдут 8 лучших героев, и тут имела место. Захожу в таверну... и вижу своего джинна, естественно, нулёхонького.

Нанимаю, езжу... и вижу, что его развитие пошло по другой схеме (выпадали другие primary и secondary skills). Так вот, собственно, которая из ипостасей этого джинна перейдет со мной в финал, если оба были крутыми лидерами? Или они размножатся? :)

АДАПТАЦИЯ ИГРЫ

Этот раздел – только для квалифицированных пользователей. На всех не угодишь: кому-то хочется использовать расширенные возможности игры, кто-то жалуется на недостаток места.

Мне лично, как давнему поклоннику стратегической, а не зрелищной части стратегий, вообще не нравится «торможение» игры на музыкальных отрывках. Да и играть я предпочитаю под музыку, которую выбираю сам...

Понимая, что такие желания могут быть у многих из вас (а именно для вас и пишется этот материал), мы включили сюда эти сведения.

И заставки ни к чему: Alexandr Bukreev (2:5020/1604)

В реестре есть запись «Show Intro»=dword: 00000001. Заменив последнюю 1 на 0, мы уберем назойливую заставку 3DO перед запуском игры. Полюбовались разок – и хватит...

Да и Autosave – лишняя: Alexandr Bukreev (2:5020/1604)

В реестре еще есть запись «Autosave»=dword: 00000001. Меняя последнюю 1 на 0, мы исключаем опцию Autosave...

А там еще дополнительное меню есть: Alexandr Bukreev (2:5020/1604)

Уж править – так править. Если по адресам 006CF3 и 0C97B2 стоит «74», заменим на «EB». По адресу 6D1C и следующему «74» и «25» заменим на «90» и «90». Будет показываться Cheat menu.

Правим не только игру: Fyodor Safronov (2:5022/83.6)

Файлы сохраненных игр *.CGM вполне раскрываемы. Инсталлируете WinZip постарше, разархивируете. Получаете 500 Кб сейва a-la HoMM II...

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Нет, это еще не конец. Уже вышел первый патч, уже оказалось, что на ряд CD он не становится, уже нашли причину, уже обрадовались новым возможностям и картам, уже увидели, что самые страшные баги так и не исправили...

Об этом – в следующий раз.



КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ

AFRICAN SAFARI

Дополнительные деньги

Поместите курсор в верхний левый угол экрана и нажмите **Ctrl + 4**.

Одеть деревенских жителей

Щёлкните на деревню в Африке. Затем щёлкните несколько раз на человека, пока на нем не появится одежда.

Чит-коды

HUGEGUNS – бесконечная амуниция;
VULTURE – режим полета;
SPAWNALL – создать стадо;
XRAY – обзор kill zones;
HGWELLS – частичная невидимость;
FLAGALL – отметить всех нелицензионных животных;
FLAGEVERY – отметить всех животных;
GPS – отметить текущую позицию.

ANTS!

Ctrl + L – показаны все хит-пойнты ants;
Ctrl + A – выбрать всех ants;
Ctrl + N – выбрать одного ant.

ARMY MEN 2

Войдите в режим написания сообщений, нажав клавишу \, потом напечатайте «!when all else fails...», чтобы активизировать режим кодов. Потом используйте один из следующих кодов.

!patton's speach – вы оказываете своим войскам моральную поддержку;
!i give up – рестарт уровня;
!veni vidi vinci – пропустить уровень;
!night of the walking dead – враги превращаются в зомби;
!suicide kings – уничтожить Sarge;
!ninja arts – Sarge получает способность невидимки (стелс) и становится быстрее;
!god of gamblers – случайная генерация предметов, иногда постоянная;
!paper dolls – парашютисты;
!watchtower in the sky – разведка;
!geronimo! – 12 воздушных налетов;
!beautiful nikita – бесконечная снайперская винтовка;
!fourth of july – M80;
!roach spray – бесконечный Can «o» fire;
!ruby ray – бесконечная magnifying glass;
!aluminum foil – Flak jacket;
!smorfs – голубая униформа;
!metal sheeting – серая униформа;
!shrink wrap – коричневая униформа;
!pooper scooper – минер;
!gnomish inventions – взрывчатка;
!acme discs – фугасы;
!no rocket launcher – постоянный запас ракет;
!village people – постоянный запас снарядов для огнемета;
!i have a rock – постоянный запас ручных гранат;
!phoenix! – огнеметчик;
!surprise party – появляется множество врагов;
!armageddon – все погибают под массированными ударами авианалета;
!doctor doctor – полное здоровье;
!spidey senses tingling – видны все враги на карте;
!jumpjets – телепортирует Sarge где-то поблизости;
!santini – неуязвимость.

BEAVIS AND BUTT-HEAD DO U

Напечатайте «gosanta» на любом экране или во время игры. Нажмите **F2** во время игры, появится cheat menu, при помощи которого можно получить доступ на любую территорию, добавить любой предмет в инвентарь и проделать другие действия. Выберите опции «Exit To Debug Mode», «Unit Tests» и «Game Walkthrough», чтобы игра шла автоматически.

FALLOUT 2

Альтернативная иконка для desktop'a

Создайте shortcut в Windows 95/98 desktop. Затем используйте опцию Settings/Control Panel/Display/Effects для того, чтобы установить «Large icons». Иконка для desktop'a будет представлена новой графикой.

Screensaver из оригинального «Fallout'a»

Откройте PipBoy и оставайтесь на этом экране, чтобы увидеть старый скринсейвер «Fallout'a».

Комментарии программистов

Удерживайте **Shift** и щёлкните на кнопку «Credits», чтобы услышать различные комментарии команды разработчиков.

FIFA SOCCER '99

Winter introduction

Во время загрузки введите «win» несколько раз.

Найти Ronaldo

Ronaldo можно найти как A.Calcio в командах Inter Milan и Brazilian National.

GENE WARS

Чтобы стал доступен режим кодов, во время игры напечатайте «salmonaxe». Затем введите один из приведенных ниже кодов:

U – цветное меню;
W – постоянная победа;
B – постоянные строительство или апгрейд;
S – улучшить технологию;
C – получить все чистые породы и гибриды;
L – вызвать монолит в указанном месте;
T – открыть для обзора строения и фермы;
D – показать память;
F5 – Duranium bulb в указанном месте;
F6 – сбросить бомбы в указанном месте;
F7 – убить монстров;
F10 – добавить денег;
Shift + Z – вся карта.

MADDEN '99

Стадионы

EA STADIUMS – EA Stadium;
DOGPOUND99 – Cleveland Stadium;
NOTAFISH – Old Miama Stadium;

THEHOGS – RFK Stadium;
SOMBRERO – Old Tampa Bay Stadium;
FOR RENT – Astrodome;
OURHOUSE – Tiburon Stadium;
STICKEM – Original Oakland Stadium.

Команды

WELCOMEBAC – '99 Cleveland Browns;
BESTNFC – NFC All Stars;
AFCBEST – AFC All Stars;
BOOM – Madden '98;
IMTHEMAN – Stats Leaders;
PEACELOVE – All 60's;
BELLBOTTOMS – All 70's;
HEREANDNOW – All 90's;
TURKEYLEG – Madden All Time Greats;
THROWBACK – 75th Anniversary;
GEARGUYS – NFL Equipment Team.

MONTEZUMA'S RETURN

Выбор уровня

Когда подбираете имя, нажмите **Enter**. Затем войдите в «Player menu» и сотрите имя по умолчанию «Utopia». Теперь начинайте игру, и все уровни, кроме бонусных, станут доступными. Имена всех игроков должны быть стерты перед введением кодов.

Чит-коды

Во время игры введите один из приведенных кодов. При корректном введении кодов появится соответствующее сообщение.
mrgod – режим Бога;
mrtough – неуязвимость;
mrpolo – улучшаются прыжки и плавание;
mrbionic – замедленные удары руками и ногами;
mrspeed – режим турбо.

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Во время игры нажмите **Enter**, появится окно консоли. Затем введите один из нижеприведенных кодов.
csyhwh – режим Бога;
csguns – все оружие;
csammo – амуниция;
cshealth – полное здоровье;
csshroud – полные броня и здоровье;
csrosary – предметы;
csstigmata – Medlab pass;
csitems – Medlab pass;
csmilton – enable cheat keys;
csessence – бесконечная essence;
cshalt – остановить время;
csportal – view wireframe connections;
csvanish – убить все существа;
csghost – режим полета;
csback – быстрая загрузка с последней сохранялки;
cs3dnow! – включить 3Dnow acceleration;
cs3dnow! – выключить 3Dnow acceleration;
cswire – wireframe level map.

RIVAL REALMS

Во время игры нажмите **Enter** и введите один из следующих кодов, затем нажмите **Enter** снова.
see all – вся карта;
hide all – показ только исследуемой территории;
give me gold – 1 000 единиц золота;
give me wood – 500 единиц дерева;
give me food – 100 единиц еды;
make me invincible – неуязвимые юниты;
make me vulnerable – юниты уязвимы;
name [name] – изменить имя выбранного юнита;
level [number] – выбрать уровень;
make me victorious – пропустить уровень;
star me up – выбранные юниты получают опыт;
upgrade me – выбранные юниты получают апгрейд;
heal me – восстановление всех хит-пойнтов у выбранных юнитов.

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Открыть неисследованные территории

Когда юнит готов к движению, удерживайте левую кнопку мышки. Передвиньте юнита по сетке карты. Когда он будет проходить над каждым сегментом сетки, станут появляться соответствующие координаты и расстояние, а также текст с указанием объектов на местности и названиями городов, даже если территория еще не исследована (blacked out).

Чит-коды

Во время игры нажмите **Ctrl** + **K**, чтобы войти в редактор карт. Затем введите один из следующих кодов:
Shift + **F5** – изменить год;
Shift + **F1** – создать юнита;
Shift + **F2** – открыть технологию;
Shift + **F4** – отредактировать энергетические кредиты;
Shift + **F9** – отредактировать Faction diplomacy;
Y – вся карта;
Shift + **F6** – убить оппонента;
Shift + **F3** – switch sides and reset view;
Shift + **F8** – просмотр видеороликов;
Shift + **F7** – просмотреть replay.

SPORTS CAR GT

Для активизации кодов в главном меню введите «isi-cheeseman».
isi-plague – GT3 League;
isi tbone – Все машинам и треки;
isi-aardvark – Awards Credits;
isi-corsica – All Car Parts to Maximum;
isi-delicate – режим «KittyCat».

SNOWMOBILE RACING

Чтобы поменять снегомобиль на ATV, щёлкните на ATV на экране «Choose a Sled» над кнопкой «Back».

SOUTH PARK

Войдите в меню опций, щёлкните в нижнем левом углу экрана, затем введите следующие коды:
BEEFCAKE – неуязвимость;
SWEET – все оружие с бесконечными боеприпасами;
EGOTRIP – большие головы (работает только в режиме для одного игрока);
FRAMERATE – показать framerate.

TOCA 2

Напечатайте в качестве своего имени TOPDOWN. Вы услышите, как Tiff скажет: «Cheat Mode Enabled». В качестве читов можно использовать следующие слова:
DOUBLE – все треки;
CARTASTIC – все машины;
OUCH – режим боя;
RUBBER – Bouncy Crashes;
MOVIE – забавные столкновения;
HIGHJUMP – низкая гравитация;
HANGOVER – неясный горизонт;
SKINNY – Wheels Only View;
SKATES – изменение параметров скорости, тормозов и сцепления;
GIRDLE – изменение параметров трассы;
TIMEOUT – Full Championship Distances.

WAR INC.

Удерживайте **Alt** и введите WAR, затем отпустите **Alt** и введите:
togglefog – отключить туман войны;
viewmap – посмотреть всю карту;
lockandload – перевооружить все юниты (включая вражеские);
quickbuild – быстрая постройка;
autowin – убить все вражеские юниты;
toggleai – включить/отключить AI;
rearm – перевооружить активный юнит;
moremoney – 1 миллион долларов и 1 000 RUs;
combo – отключить туман войны, посмотреть всю карту, быстрая постройка, много долларов и RUs;
veteran – апгрейдить активный юнит;
godmode – режим Бога;
killactiveunit – уничтожить активный юнит;
showdanger – показать опасность;
loanits – доступны все юниты и здания;
dogeatdog – двойная выработка энергии;
wincampaign – выиграть кампанию.

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ

1 ON 1

Секретные персонажи

1. Oscar и Mash – начните игру в режиме «one player story» и встречайте персонажей по имени Oscar и Mash.
2. King – выиграйте со всеми персонажами, включая героев по имени Oscar и Mash.
3. Dr. T – начинайте игру в режиме «one player story» и встречайте Dr. T. (его внешность может меняться произвольным образом).

Gallery mode

Одержите победу, используя любой персонаж. После этого в меню появится опция «art gallery».

Control basketball

Нажмите ▲.

CALIFORNIA SPEED

Необходимо победить в следующих соревнованиях для получения указанных машин:

Sport Series – Five-Oh car;
Sport Series с **Five-Oh car** – Predator car;
Sport Series с **Predator car** – Mano car;
Light Series – Squirrel car;
Light Series с **Squirrel car** – Insect car;
Light Series с **Insect car** – Forklift car;
California Cup – Semi truck;
Heavy Series – Mountain Dew pick-up;
Heavy Series с **Mountain Dew pick-up** – OL' truck;
Heavy Series с **OL' truck** – Camper truck.

DEAD OR ALIVE

Положение камеры

После достижения победы для каждого из ваших персонажей во время victory sequence нажмите ← и →, чтобы масштабировать картинку. Используйте directional pad для изменения угла камеры.

Очистить экран паузы

После того как вы поставили игру на паузу, нажмите **Select**.

Дополнительные опции

Первые пять extra options появляются после определенных промежутков времени. Через каждые три часа игрового времени становится доступна одна дополнительная опция. Время отмеряется часами на экране «extra options». Соответственно, опции появляются на 3-м, 6-м, 9-м, 12-м и 15-м часу. Это не происходит автоматически. Когда часы показывают 3, 6, 9, 12 или 15, вы должны войти в режим для одного игрока, после чего выиграть или проиграть. Затем возвращайтесь в главное меню. Здесь появится надпись «Extra config open».

Секретные костюмы

Дополнительные костюмы можно получить, выиграв с выбранным вами героем на уровне сложности «normal» или выше. Вы можете получить первые костюмы для каждого персонажа, установив life-bar'ы для себя на самом высоком уровне, а для оппонента на самом низком, а также выставив fight count на один. Получив все костюмы, доступные при помощи этого трюка, оставшиеся можно получить, установив игру на «default settings» (лучшие три раунда, жизнь – норма, сложность – норма, life-bar'ы – норма). Проделав этот трюк, вы получаете первые десять костюмов Kasumi, первые девять костюмов Lei Feng и для всех остальных – первые пять костюмов.

Сражаться с Ayane

Чтобы сражаться против Ayane, вы должны за первые пять минут победить Kasumi.

Последние дополнительные опции

Для получения последней опции на экране «extra options» все герои должны получить предназначенные для них single costume's (включая Raidou и Ayane). Правда, вы не получите очень много – всего лишь CG viewer.

Секретные голоса и музыка

Поместите «Dead or Alive» в любой CD-плейер и перейдите сразу на track 2. Не проигрывайте track 1! Сорок одна минута музыки, семнадцать песен и одиннадцать сэмплов персонажей игры.

Играть за Ayane

Для того чтобы сыграть в качестве Ayane, соберите все костюмы. Их должно быть 14 для каждого женского персонажа, 5 для каждого мужского и 3 для Raidou.

Играть как Raidou

Чтобы сыграть за Raidou (последнего босса), надо победить, используя установки по умолчанию за каждого персонажа.

GEX 3: DEEP COVER GECKO

Для активизирования чит-кодов поставьте игру на паузу. Удерживая **L2**, нажмите:

↑●→↑←→↓ – нажмите **Select**, чтобы войти в режим отладки;
↓↑←←▲→↓ – неуязвимость;
↓→←●↑→ – нажмите **Select**, чтобы войти в режим one-liners.

MAX POWER RACING

Перевернутые треки

После того как вы пройдете все тридцать треков, вы сможете проехать по ним в противоположном направлении.

Чит-коды

Для того чтобы активизировать следующие чит-коды, вам необходим режим «arcade». Высветите один из имеющихся треков и нажмите следующее сочетание клавиш:

↓→←●↑→

Peru course – ● ■ **R2** (2), **R1** (2) – Max Power track;
Rome course – **L1** ● **R1** ■ **L2** ■ – GTI cars;
USA course – ■ **L1, R2, L2** ● **R1** – R/C cars;
Africa course **R1**, **R2**, **R1**, **L1** ■ **L1** – все треки;
U.K. course **R1** ■ **L1** ● **R2** ● – Performance cars.

NBA LIVE '99

Играть за Гориллу

Отправляйтесь на экран «Create Player» и наберите в качестве имени «BIG BOY». Затем введите для игрока Charles Barkley's attributes. Gorilla появится теперь во free agents list.

Fake pass

Во время игры нажмите **L2** + ✖.

Bonus teams

Откройте экран «Rosters» и выберите опцию «Create Custom Team». Затем введите одну из следующих локаций и названий команд, чтобы получить доступ к соответствующей команде, которая состоит из членов группы разработчиков.

Location	Team name
EA	Europals
Hitmen	Coders
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels
Hitmen	Rebounds
Hitmen	Earplugs

■

PlayStation

ВООРУЖАЕМСЯ

Александр Савченко

Voodoo3: СКРОМНОЕ ОБАЯНИЕ ЧЕРНОЙ МАГИИ

В начале апреля компания 3dfx выпустила новое семейство 3D-ускорителей – Voodoo3. В это семейство входят Voodoo3 2000 – младший представитель нового семейства, Voodoo3 3000 и Voodoo3 3500 – более мощные и, соответственно, более дорогие платы.

Все три модели построены на основе одного чипа – Voodoo3, производимого по технологии 0,25 мкм. Отличаются они тактовой частотой чипа и памяти и наличием/отсутствием видеовыхода.

Voodoo3 – развитие идеи Banshee, первого чипсета от 3dfx, сочетающего в себе 2D- и 3D-ускорители, появление которого ознаменовало отказ 3dfx от идеи отдельной платы – 3D-ускорителя. Таковыми были платы на Voodoo и Voodoo2. Плата на основе Banshee, а теперь и Voodoo3, – это единое устройство, обеспечивающее неплохую работу и в 2D, и в 3D.

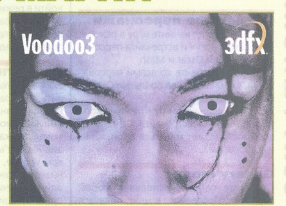
Рабочая частота Voodoo3 2000 – 143 МГц (RAMDAC 300 МГц, память SDRAM), Voodoo3 3000 – 166 МГц (RAMDAC 350 МГц, память SDRAM, имеется NTSC/PAL ТВ-выход), Voodoo3 3500 – 184 МГц (RAMDAC 350 МГц, память SGRAM, ТВ-выход, выход для одновременной работы с ЖК-монитором).

Редакция получила для ознакомления плату Voodoo3 2000. Приведем основные цифры, характеризующие ее производительность и возможности:

– 6 млн. треугольников/с;
– 286 млн. текселей/с;
– 128-разрядный 2D-ускоритель с поддержкой 8-, 16-, 24- и 32-разрядной глубины цвета;
– поддержка DirectX, Glide и OpenGL;
– Alpha-Blending;
– однопроходный Bump Mapping;
– однопроходный трилинейный MIP-Mapping;
– субпиксельная и субтексельная коррекция;
– затенение Гуро;
– пиксельный туман;
– истинное мультитектурирование – наложение двух текстур на пиксель за такт;
– Z-буфер с плавающей точкой (W-буфер)/

Плата весьма неплоха для своей цены: ее неоспоримое преимущество, конечно же, – совместимость с Glide API версии 3.0, т. е. можно рассчитывать, что на ней пойдут в т. ч. старые, но любимые 3dfx-игры (хотя, к сожалению, не все: например, для Unreal/Glide и NFS3/Glide потребуется установка исправлений – патчей). Плата, естественно, полностью совместима с Direct3D. Также имеется мини-порт для OpenGL. Драйвера оптимизированы для Intel SSE и AMD 3DNow! По опубликованным данным тестов (http://www.reactor.ru; http://bxboards.com; http://www.tweak3d.net, http://ixbt.stack.net), плата демонстрирует вполне достойную производительность: быстрее Riva TNT и чуть медленнее Voodoo2 SLI (двух параллельно работающих ускорителей Voodoo2), встроенный RAMDAC с частотой 300 МГц позволяет установить комфортную частоту обновления экрана – 85–120 Гц на наиболее ходовых разрешениях от 1280x1024 до 1024x768. Плата поддерживает разрешение до 1600x1200 в 3D и 2046x1536 при 75 Гц в 2D, но качество изображения на высоких разрешениях снижается.

Как и Voodoo2, Voodoo3 поддерживает мультитекстурирование, причем оно реализовано таким образом, что в играх с его поддержкой архитектура



Voodoo3 обеспечивает весьма заметное преимущество в скорости перед конкурентами, например, в Quake 2, играх, реализованных на его движке, и, соответственно, в OpenGL-играх.

Среди недостатков платы называют 16-разрядный рендеринг, использование не всех возможностей шины AGP, небольшой – 256x256 – размер текстур, менее качественное изображение по сравнению с платами конкурентов.

Несмотря на то что платы на основе Nvidia Riva TNT или ATI Rage 128 обладают более широкими возможностями, многие разработчики пока еще ориентируются на возможности кристаллов от 3dfx, учитывая их возможности и ограничения архитектуры. По словам Лучиано Алибранди, менеджера по маркетингу компании 3dfx/STB, существует уже более 500 продуктов под Glide 3, и именно Voodoo3 – лучший выбор для геймера. И хотя ситуация постепенно меняется, во многих играх возможности новых мощных плат остаются невостребованными, что оставляет место на рынке ставшим многим привычными чипам с маркировкой 3dfx.

Стоит ли покупать именно Voodoo3? Дело в том, что производители компьютерных комплектующих в последнее время, пожалуй, избаловали нас новинками, которые появляются все чаще. В начале апреля вышли платы на 3dfx Voodoo3, в конце – на Nvidia Riva TNT2, чуть позже появится Matrox G400. Если вы не спешите и у вас более-менее современная машина, всегда можно повременить, дождаться выхода новейших устройств, почитать тесты и сравнения, выждать, пока снизятся цены. Если же вам нужна плата прямо сейчас, вы любите Glide-игры, у вас монитор не более 17 дюймов и материальные возможности ограничены, то Voodoo3 2000 вам подойдет. Поскольку платы на Voodoo3 выпускаются как в AGP, так и в PCI-варианте, а AGP-текстурирование Voodoo не использует, представляется, что это прекрасный выбор для обновления, скажем, связки из любой не слишком новой 2D-платы и Voodoo или Voodoo2. Розничная цена Voodoo3 2000 в Москве – от 125 долл., и плата вполне оправдывает свою цену.

Плата для тестирования предоставлена компанией БЭСМ-2000, тел. 255-9298, http://www.besm.ru

всё лучшее из мира мультимедиа

активные колонки YAMAHA

YST-M8 2x5W 80Hz-20kHz

YST-M15 2x10W 70Hz-20kHz

YST-M20DSP 2x10W 70Hz-20kHz

YST-M100 2x20W 50Hz-20kHz

YST-MS28 2x5W+15W 40Hz-20kHz

YST-MSW10 25W 35Hz-250Hz

YST-MSW5 15W 40Hz-250Hz

звуковые платы YAMAHA XG

SW60XG (ISA)

MU10XG (внешняя)

WF192XG (PCI)

676 инструментов, 21 набор ударных, 64 типа эффектов, совместимость GM,GS,XG.

16 бит, 48 kHz, full duplex, полифония 64 ноты, совместимость: GM,GS,XG,DLS,Direct Sound.

звуковые платы MAXI Sound 64

DYNAMIC 3D

HOME STUDIO 2

HOME STUDIO Pro 64

НОВАЯ ЦЕНА! НОВАЯ ЦЕНА! НОВАЯ ЦЕНА!

разработаны и производятся французской компанией GUILLEMOT (Гильмо) на базе RISC DSP DREAM со скоростью работы 50 млн. операций в секунду. 16/18 бит, 44.1kHz, полифония 64 ноты, интерактивный Surround на 2-х или 4-х колонках, аппаратная совместимость: GM,GS,SB,SB Pro,DLS,Direct Sound 3D.



MAXI Studio ISIS

НОВИНКА!

первая в мире полная звуковая студия на базе шины PCI с полным дуплексом с 8 входами и 4 выходами, предоставляющая пользователю профессиональные возможности и качество по существенно меньшей цене, чем аналогичное профессиональное оборудование.

устройства для записи CD-RW и CD-R

НОВАЯ ЦЕНА!

MAXI CD-RW IDE, 6X2X2

НОВАЯ ЦЕНА!

MAXI CD-R SCSI, 4X8

активные колонки MAXI Booster





BOOSTER 40 2x2W 100Hz-20kHz

BOOSTER 160 2x5W 90Hz-20kHz ТЕПЕРЬ С РАДИО!

BOOSTER 240 2x7W 90Hz-20kHz

BOOSTER 640 2x20W 60Hz-20kHz

ТЕПЕРЬ С 4-мя САТЕЛЛИТАМИ!

SUBWOOFER 720 5D 2x10W+30W, 40Hz-20kHz

сканеры MAXI Scan





оптическое разрешение 600X1200 dpi TWAIN, 30/36 бит, SCSI/LPT/USB

рули Race Leader

RACE LEADER 3D



RACE LEADER FFB ТЕПЕРЬ С НОВЫМИ ПЕДАЛЯМИ!



РУЛЬ С ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ, USB/COM

Продукцию компаний YAMAHA и GUILLEMOT спрашивайте:

COMPULINK	935-8891
MEGATRADE	945-4960, 945-4961
NORD COMPUTERS	207-0048
FLAKE COMPUTERS	236-9860
VAY	181-9293 доб 18
TERMINATOR X	784-7243
FLASH COMPUTERS	924-6651
ВАЛГА	125-6001
ИНДУСТРИЯ И ЭКОЛОГИЯ	299-8500, 299-9311
SONAR SERVICE	142-3875
ДЕКА	181-9474
МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО	412-5145, 937-0455, 937-2644

подробная информация, техническая поддержка на www.megatrade.ru

На правах рекламы

MAXiМАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР



В современном мире компьютер для большинства людей стал неотъемлемой частью повседневной жизни и используется на работе и дома. Из собственного опыта мы знаем, что именно офисные приложения не требуют от компьютера мощных ресурсов. Для работы с электронной таблицей, текстовым редактором или прочими офисными приложениями достаточно на сегодняшний день и далеко не самого мощного и современного компьютера. Больше ресурсов требует работа с Интернет. Еще больше ресурсов требует работа со звуком и видео. Поэтому на сегодняшний день наиболее ресурсоемкой задачей является именно игровое применение компьютера. В этом случае происходит одновременная работа со звуком, видео, трехмерной графикой, Интернет и многим другим. Именно поэтому для игр требуется наиболее «навороченный» компьютер. Использование компьютера дома, особенно младшими членами семьи, которых интересуют в основном игры, влечет за собой постоянное обновление и дополнение самыми современными периферийными устройствами, которые стоят далеко не дешево. Такие устройства производятся в несметном количестве различными фирмами, каждая из которых специализируется в какой-нибудь конкретной области компьютерной индустрии, и зачастую фирмы-производители не учитывают, что каждая новинка увеличивает требования, предъявляемые к центральному процессору. Чем больше современных устройств вы ставите внутрь вашего компьютера (особенно видеоплаты на шине AGP и звуковые платы на шине PCI, имеющие большой объем программных эмуляций), тем выше требования к центральному процессору компьютера, и его замена на более мощный станет необходимостью. Многие компьютерные производители специализируются на производстве узкого спектра изделий (к примеру, только графические ускорители или только звуковые платы и т. п.), и они зачастую не принимают во внимание, как будут взаимодействовать те или иные устройства с не самыми быстрыми, а соответственно, и более дешевыми процессорами. Эта ситуация особенно актуальна в наше послекризисное время.

Увы, с универсальным производителем развлекательного компьютерного железа до последнего времени мы не сталкивались. Ныне можно выделить одну достаточно крупную компанию, специализирующуюся в области компьютерных развлечений. Это французская компания Guillemot Corporation. До 1997 года вряд ли кто слышал название этой фирмы, тем более что ее продукция полностью отсутствовала на нашем рынке. Известны были в основном Creative и Diamond. Но, как говорится, в тихом омуте черти водятся, вот и компания Guillemot дебютировала на нашем рынке звуковыми платами, которые получили самые лестные отзывы компьютерных изданий, профессионалов и самих пользователей. Дальше – больше. Как выяснилось, в дальнейшем на рынке появилось и другое оборудование, как для любительского, так и для профессионального использования. Среди такого оборудования хочется особенно отметить ускорители трехмерной графики, сканеры, мультимедийные колонки дешевой и дорогой ценовой категории, джойстики и рули, системы записи компакт-дисков и многое другое.

Всего этого Guillemot добилась благодаря тому, что располагает огромным научным потенциалом. Большинство разработок проводятся ее специалистами во Франции. Существуя с 1984 года, Guillemot накопила большой опыт в игровой индустрии, являясь дистрибьютором таких фирм, как Thrustmaster и CH, а также выпуская огромное количество всевозможных дополнений для игровых приставок Nintendo, Playstation и прочих. Кроме того, в группу компаний Guillemot входит компания UBISoft, которая занимается производством только программного обеспечения и известна российским игроманам по таким играм, как Tonic Trouble, POD, F1 Racing Simulation, Red Line Racer, Sub Culture. Компании Guillemot удалось обеспечить высочайшее качество продуктов с максимально возможной совместимостью между ними, так как она занималась одновременно разработкой звуковых плат, ускорителей графики, акустических систем, игровых манипуляторов, имея возможность протестировать все это оборудование в совместной работе еще до выхода его в продажу.

Теперь вернемся к основной нашей теме – MAXIмальной конфигурации игрового компьютера. Для начала определим основной тезис, по которому будем подбирать комплектующие к пока что эмпирическому компьютеру: максимальное быстродействие каждого узла в отдельности без потери общего быстродействия системы. Если использовать более доступный язык, это звучит так: «каждая деталь должна обладать максимальным быстродействием и как можно меньше использовать ресурсы центрального процессора». Эта проблема особенно остро стоит в нашей стране, так как у большинства пользователей далеко не Pentium III.

Итак, начнем со звука. На сегодняшний день множество производителей предлагают звуковые платы на базе шины PCI. Безусловно, это правильно и справедливо, но с некоторыми оговорками. Эти платы хороши только для компьютеров, оборудованных быстрыми процессорами. Поэтому для вашей системы будет наиболее актуальной звуковая плата, реализующая максимально возможное количество функций аппаратным методом. И Guillemot предлагает нам такую плату – Maxi Sound 64.

Звуковые платы **Maxi Sound 64** разработаны и производятся на базе DSP RISC процессора **Dream** со скоростью работы 50 MIPS (50 миллионов операций в секунду). Применение такого мощного процессора позволило добиться значительной производительности при работе со звуком и освободить основной процессор от выполнения операций, связанных с этой работой. Этот процессор включает в себя мощный сэмплер, 8-канальное устройство воспроизведения цифрового звука и одноканальное устройство записи, мощную секцию обработки всех источников сигнала. Для обеспечения стопроцентной совместимости с игровыми стандартами и приложениями DOS на платах установлен набор микросхем ESS1868. Применение процессора Dream не только в дорогих профессиональных моделях, как это делали другие производители, но и в платах среднего ценового диапазона, на которые спрос значительно выше, видимо, и позволило

MAXI

компании добиться такого сочетания возможностей, качества и цены.

В семейство звуковых плат **Maxi Sound 64** входят 3 платы, ориентированные на различные категории пользователей:

Dynamic 3D – рекомендуется для любителей игр с крутым звуковым сопровождением, при этом сохраняются музыкальные возможности и высокое качество звука. Цена – всего 70 долларов;

Home Studio 2 – «Домашняя Студия». Как видно из названия, практически профессиональные возможности и качество звучания. Розничная цена – 165 долларов;

Home Studio Pro 64 – самая мощная модель, ориентирована на профессионалов и любителей высокого уровня для работы в домашних условиях с профессиональным качеством. Цена – 210 долларов.

Высококачественный сэмплер с 64-нотной полифонией, с 4 Мб (для Dynamic 3D – 2 Мб), расширяемыми до 20 Мб (Dynamic 3D – 18 Мб), обычными модулями расширения памяти SIMM 72 pin с временем доступа не более 60 нс. ***Специального подбора памяти не требуется!*** В синтезаторе предусмотрен режим загрузки нескольких звуков в один инструмент, что позволяет на одной клавиатуре играть сразу несколькими инструментами. Максимальный размер загружаемого звука – 512 Кб (16 бит моно), что составляет примерно 12 секунд. Пакет MaxiMemory 64, поставляемый в комплекте, обеспечивает доступ ко всем параметрам синтеза, позволяет создавать собственные уникальные инструменты, банки и загружать их в оперативную память сэмплера. Примечательно, что банк 4 Мб загружается примерно 3 секунды. Синтезатор полностью, до уровня Sysex, совместим с Roland-GS, и в комплекте идет банк GS-звуков (128 инструментов, 97 вариаций и 200 ударных звуков в 16 наборах, т. е. всего 425) вполне приемлемого качества. Так как на плате вообще нет ROM (ПЗУ) и все звуки загружаются в оперативную память платы (заметьте, оперативная память компьютера не используется), замена банка или отдельных инструментов на те, которые больше нравятся пользователю, проблемы не составляет. На сегодняшний день в Интернет можно найти более 100 Мб различных банков звуков. Также можно приобрести профессиональные библиотеки звуков **GrooveStyle** на CD – пианино, клавишные инструменты, гитары и звуки в стиле хип-хоп.

По поводу секции записи и воспроизведения цифрового звука этих плат можно сказать однозначно – аналогов нет. Платы имеют 8 аппаратных каналов воспроизведения и один канал записи, и работают они одновременно. Чтобы было понятнее – для системы и пользователя плата выглядит как 8 устройств воспроизведения и одно устройство записи звука. Некоторые производители в спецификации на свои платы также пишут о 4-х или 8-ми и более каналах воспроизведения, но это достигается программным смешением нескольких wav-файлов и воспроизведением их через один аппаратный канал. Очевидно, что при этом используются ресурсы основного процессора. В случае Maxi Sound 64 этого не происходит. Здесь можно открыть 8 проигрывателей wav-файлов, загрузить в каждый из них разные файлы и одновременно включить их на воспроизведение. Попробуйте это сделать на платах какого-либо другого производителя – уже второй проигрыватель выдаст вам сообщение, что устройство воспроизведения занято. Такая архитектура позволяет разгрузить основной процессор и значительно ускоряет работу с цифровым звуком. В случае, если пользователю мало 8 (16 для Home Studio Pro 64) каналов, можно на каждом аппаратном канале воспроизводить несколько wav-файлов программным методом, как это делалось раньше на платах других производителей. Такие возможности в сочетании с отличным отношением сигнал/шум 88 дБ(А) (91 дБ(А) для Home Studio Pro 64) вплотную приближают качество звучания к профессиональному.

Как было сказано выше, синтезатор полностью совместим с Roland-GS до уровня Sysex, то есть пользователь может накладывать эффекты Chorus (8 типов) и Reverb (8 типов) на каждый MIDI канал, настраивать параметры эффектов и устанавливать их глубину для каждого канала. Кроме того, можно накладывать те же эффекты с теми же условиями на каждый цифровой канал и эффекты Reverb, Echo, Delay и Pitch на входные сигналы (Mic, LineIn). Все платы Maxi Sound 64 оборудованы системой интерактивного Surround звука с возможностью подключения 2-х или 4-х колонок. Музыкантов также порадует аппаратный (опять ресурсы компьютера не используются) четырехполосный графический эквалайзер. Как видите, и в этой части Maxi Sound 64 превосходят все предлагаемые на рынке платы. Продолжая разговор о звуковых платах Guillemot, необходимо отметить, что с 1 апреля начались продажи новой звуковой системы Maxi Studio ISIS. Эта звуковая система является достойным продолжением линии звуковых плат MAXI Sound Home Studio, обладает всеми возможностями предыдущих моделей и некоторыми принципиально новыми функциями. Аббревиатура ISIS расшифровывается как Interactive Sound Integration System – интерактивная звуковая интегрирующая система. MAXI Studio ISIS – это не просто звуковая плата, это система, позволяющая пользователю объединить в единое целое все звуковое и музыкальное оборудование и управлять им с помощью компьютера.

В комплект поставки входит внешняя панель, оборудованная восемью независимыми линейными входами, четырьмя независимыми выходами с возможностью мониторинга любого из восьми входов на любом из четырех выходов, цифровыми коаксиальными и оптическими S/P DIF входами и выходами и MIDI входами и выходами. Для достижения профессионального качества звука в системе применены 20-битные высококачественные (сигнал/шум не менее 95 дБ) ЦАП/АЦП фирмы Burr-Brown, и размещены они на внешней панели, что позволило исключить воздействие на них «шумящих» компонентов системы: жестких дисков, CD-ROM приводов, графических ускорителей и пр.

Сердцем системы является RISC DSP процессор Dream 9707, включающий в себя сэмплер-синтезатор и секцию обработки цифрового звука. Применение этого процессора позволило полностью разгрузить основной процессор и достичь максимальной производительности при работе со звуком. Для обеспечения стопроцентной совместимости с большинством игровых стандартов на плате применен звуковой ускоритель для шины PCI ESS Maestro 2E-M. Полное аппаратное решение и отсутствие программных эмуляций позволяет устанавливать эту систему даже на медленные компьютеры типа Pentium MMX – 166 МГц без потери быстродействия.

В комплект поставки входит 5 CD с программным обеспечением для управления всеми системами, редакторы инструментов и банков, 200 Мб банков, профессиональный редактор Emagic Audio Logic Pro, Sonic Foundry Acid DJ и многое другое.

В ближайшие два месяца должна появиться на российском рынке новая звуковая плата под названи-

MAXI

ем Maxi Sound 128. Известно уже точно, что она будет использовать микросхему от такого именитого производителя, как Yamaha – YMF724.

Продолжаем тему звука: одолеть Вас может скука, если не поставите сразу акустическую пару (извините за рифму). Фирма Guillemot имеет огромный выбор колонок на любой вкус, цвет и «кошелек». Компания предлагает небольшие недорогие активные колонки Booster 40, Booster 160 Radio и Booster 240 для домашнего и офисного применения. Стоит обратить внимание на то, что колонки Booster 160 Radio оборудованы встроенным стереорадиоприемником. Они и играют приемлемо, и ловят сигнал хорошо, и стоят 25 долларов, и больше ни у кого такого нет, и лишний слот в компьютере не занимают. А что они в следующий раз придумают, интересно? Кто-то холодильник уже придумал, который к Интернет подключается. Дожили.

Теперь несколько слов о более престижных моделях. Модель Booster 640 – это двухполосные колонки (средне/низкочастотный диффузор с отдельной пищалкой), выполненные в деревянном корпусе, с выходной мощностью 20 Вт на канал, которые утрут нос многим мини-системам. Эти колонки оборудованы микрофонным входом и дополнительным линейным входом, позволяющим подключить второй источник звука.

Венчает эту линейку комплект под названием Maxi Subwoofer 720 5D. В комплект поставки входит низкочастотная колонка (30 Вт) и 4 сателлита (высокочастотные колонки по 10 Вт каждая). Система оборудована двухканальным усилителем с раздельным управлением (громкость и тембры) для каждого канала (фронтальный и тыловой), что делает возможным реализовать функции трехмерного звука на четырех колонках при использовании данного комплекта со звуковыми платами линии Maxi Sound 64. После прослушивания этой акустической системы хочется особо отметить хорошо сбалансированный звук и необычайно глубокий и мягкий бас. Суммарной выходной мощности в 70 Вт (номинальной!) вполне хватает для комнаты средних размеров. На наш взгляд, цена в 150 долларов отвечает тем возможностям и качеству, которые предоставляет этот комплект.

Если позволяют возможности или комната огромная, то можно докупить на фронт и 640 колонки, и тогда – держитесь, соседи: 30 Вт сабвуфер + 40 Вт фронт + 20 Вт тыл, итого 90 Вт выходной мощности по номиналу. Да если еще поставить что-нибудь типа Quake II, а сабвуфер – поближе к стене, то через 5 минут либо соседняя квартира опустеет, либо Вам выломают входную дверь.

Но можно пойти и по другому пути: купить себе Maxi Headmic (наушники с микрофоном) и играть, не мешая окружающим. Микрофон можно использовать для переговоров с другими игроками во время игры по сети.



Звук звуком, а держаться за что-то надо. У Guillemot есть два варианта – либо джойстик, либо руль. Если вы заядлый гонщик и, кроме NFS III или F1, ничего не признаете, то руль – это Ваше орудие игрового труда. Руль Race Leader 3D – это самый простой и доступный в смысле стоимости (60 долларов) вариант управления автомобилем. Если Вы хотите получить максимум удовольствия и реализма, то нужен Race Leader Force Feedback. Это руль с обратной связью, который позволяет Вам почувствовать все тонкости управления машиной. Больше всего нам понравилась работа руля в игре Need For Speed III. Если Вы съехали на обочину или проехали на маленькой скорости по бревнам, то держите руль крепче в руках. Отдача достаточно сильная, и приходится прилагать усилия, чтобы справиться с управлением. Если руки слабые и Вам трудно удержать его, то Вы сможете отрегулировать степень прилагаемого усилия в соответствующих настройках. Особенно трудно управлять автомобилем на заснеженных трассах. Реализм очень высок, и малейшая пробуксовка автомобиля отражается на работе руля (его начинает бросать из стороны в сторону), а также хорошо ощущаются заносы, столкновения и прочие помехи, встречающиеся на дороге. В общем, описывать такой руль – дело неблагодарное. Его надо попробовать, чтобы понять, что он из себя представляет. 27 различных эффектов отдачи руля; педали, стилизованные под педали гоночного автомобиля; совместимость с системой Immersion и I-Force; использование COM порта или USB порта за всего лишь 150 условных единиц – поверьте, это совсем не дорого. Тем более, что на московских рынках данная цена оказалась самой низкой из всех тех рулей с обратной связью, которые там предлагаются. В завершение скажем – для гонщика штука просто необходимая, да и в леталках его тоже можно использовать.

Джойстика два. Как для игрового порта, так и для USB (но только под Windows 98). У них два преимущества: первое – они цифровые, второе – дают очень плавные и точные движения, а также имеют регулировку по высоте. Джойстики нам понравились больше, чем знаменитый Logitech Wingman Extreme. Поискав в Интернет, можно увидеть многочисленные обзоры, в которых привыкшие к изобилию американцы дали этим джойстикам очень высокую оценку.

Очень важная деталь: Guillemot производила и успешно производит графические ускорители на базе 3dfx Voodoo 1, Voodoo 2 и Banshee. Кстати, по поводу Banshee. В свое время в Интернет на сайте ixbt.stack.net был размещен обзор платы, которая называлась Maxi Gamer Phoenix, и о ней были самые лестные отзывы. К сожалению, поскольку компания 3dfx заявила, что больше не будет продавать свои наборы микросхем третьим производителям, фирме Guillemot пришлось менять курс, и она на весь мир объявила в марте этого года о подписании стратегического соглашения с конкурентом 3dfx – компанией Nvidia, которая производит Riva TNT 2. Что же, будем ждать новинок, они должны уже будут появиться в скором времени.

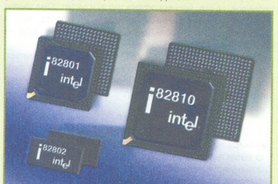
В довершение очень хочется отметить техническую поддержку всей продукции, представленной на нашем рынке. Ее можно получить в Интернет, а также у ее дистрибьютора в России – http://www.megatrade.ru. У них же можно получить и руководства пользователя на русском языке, дополнительные звуковые банки и обновленные версии программного обеспечения.

Возможно, с выходом Guillemot на всемирный рынок позиции таких гигантов, как Creative и Diamond, все-таки пошатнутся, тем более, что ни один из них не представляет такого спектра продукции, как это делает Guillemot.

Как Вы видите, уважаемый читатель, с помощью оборудования только одной фирмы можно скомплектовать игровой компьютер, который будет отвечать всем Вашим требованиям, и Вы будете уверены, что те комплектующие, которые в нем установлены, будут полностью совместимы между собой и будут служить Вам верой и правдой до тех пор, пока не наступит время очередного upgrade-а.

Будем надеяться, что работа французов на российском рынке окажется плодотворной. ■

26 апреля 1999 г. корпорация Intel представила два новых изделия, обеспечивающих рост производительности и расширение возможностей недорогих ПК. Это процессор Celeron с тактовой частотой 466 МГц и предназначенный для недорогих ПК новый набор микросхем Intel 810 со встроенной трехмерной графической подсистемой на шине AGP, обладающий программно реализованными возможностями аудио, модема и DVD, что позволит снизить стоимость готовых ПК, по различным оценкам, на 50–100 долл.



Рост производительности недорогих ПК на базе набора микросхем Intel 810 стал возможным благодаря применению целого ряда новаторских решений. Так, новые технологии Direct AGP и Dynamic Video Memory (динамическая видеопамять) обеспечивают рост быстродействия современных трехмерных графических приложений за счет удвоения скорости обмена данными по шине AGP. Технология Instantly Available PC обеспечивает быстрый возврат компьютера в рабочий режим при понижении питания, а архитектура Intel Accelerated Hub повышает быстродействие мультимедийных средств путем удвоения пропускной способности канала связи внутри чипсета. Кроме того, набор микросхем Intel 810 позволяет, наконец, избавиться от ряда устаревших технологий (таких, как шина ISA), способствуя тем самым повышению надежности и удобства в работе с ПК.

Три различных модификации набора микросхем Intel 810 поступят в продажу в июне с. г., тогда же начнутся широкие продажи материнских плат на основе нового набора.

Intel

***

7 апреля в московском детском клубе «Компьютер» состоялась совместная презентация клуба и компании Intel, посвященная созданию членами клуба трехмерной модели Красной площади.

Некоммерческий проект «Красная площадь» может служить образцом творческого освоения детьми истории и культуры своей страны с помощью новых технологий. В трехмерную сцену, созданную старшеклассниками Данилой Мищенко и Ильей Кондратовым в кружке московского детского клуба «Компьютер», интегрированы ссылки на рефераты, посвященные истории и архитектуре Красной площади. Эти рефераты написали школьники 9-х классов из лицея № 109, активного участника Московской компьютерной детской информационной сети (www.mkids.ru).

Трехмерная Красная площадь представляет собой междисциплинарный образовательный и развлекательный проект, позволяющий не только совершать прогулки по главной площади российской столицы, но и изучать историю площади, пользуясь текстовыми ссылками. Трехмерная Красная площадь будет доступна любому пользователю всемирной сети Интернет (ее адрес: http://redsq.child.ru), являя собой образец современного учебного Интернет-проекта для других учебных заведений, подключенных к сети.

Трехмерная модель Красной площади была создана школьниками с помощью редактора виртуальных миров Internet Space Builder 3.0 компании Parallel Graphics (www.paragraph.ru и www.parallelgraphics.com). Этот мощный редактор трехмерных сцен для Internet позволяет создавать виртуальные музеи, магазины и выставки, конструировать технические приборы, моделировать интерьеры, здания и целые города.

Intel

***

24 марта 1999 года издательство Warner Books (Нью-Йорк) выпустило книгу председателя правления и генерального директора корпорации Microsoft Билла Гейтса «Бизнес со скоростью мысли» (Business @ the Speed of Thought), представляющую собой исследование того, как стремительно технология меняет бизнес и общество.

«В течение следующих десяти лет бизнес изменится больше, чем за предыдущие пятьдесят», – утверждает г-н Гейтс во введении. Слияние цифровых технологий – персонального компьютера, электронной почты, Интернет и новых персональных цифровых устройств – уже привело к фундаментальным и необратимым изменениям. Новые цифровые инструменты входят в обиход гораздо быстрее, чем технологии, изменившие облик XX века: телевидение, телефония и даже электричество. Ускорение темпа изменений требует от бизнеса быстрой адаптации и оперативных действий. В основе новой экономики, по словам г-на Гейтса, лежит совершенно новый подход к ведению дел на основе своевременной и точной информации, позволяющей правильно спланировать производство, добиться беспрецедентного качества обслуживания клиентов, расширить возможности сотрудников и быстро реагировать на изменения. «Ждет ваше дело процветание или гибель – зависит от того, как Вы будете пользоваться информацией», – сказал г-н Гейтс.

«Эта книга адресована всем, кого интересует, как электронный век изменит бизнес, работу, государственные институты, образование и каждодневную жизнь, – говорит Лоренс Киршбаум, председатель правления и исполнительный директор издательства Time Warner Trade Publishing. – Билл Гейтс – не только ведущий предприниматель, но и «технологический мыслитель» нашего столетия, что делает чрезвычайно ценным его взгляд на то, как технология поможет организациям войти в XXI век».

Книга «Бизнес со скоростью мысли» посвящена трем основным темам: торговле, ведению дел и управлению знаниями. Каждая глава посвящена конкретному вопросу, например, «Как Интернет поможет лучше удовлетворить запросы клиентов?», отвечая на который г-н Гейтс показывает, как электронный подход помогает решить проблему или создать новые возможности. Г-н Гейтс использует примеры деятельности компаний из более чем двух десятков отраслей (в том числе и примеры организации работы в Microsoft) в таких сферах, как разработка продукции, обслуживание клиентов, маркетинг и кадровая политика. Каждая глава завершается списком рекомендаций делового и технологического характера.

Книга «Бизнес со скоростью мысли» публикуется и будет продаваться более чем в 60 странах. Первая книга Билла Гейтса, «Дорога в будущее» (издательство

«Викинг», 1995), распроданная в количестве более 2,5 миллионов экземпляров, заняла первое место в списке бестселлеров газеты «Нью-Йорк Таймс». На Web-узле www.Speed-of-Thought.com можно найти более детальную информацию по некоторым описанным в книге примерам и темам.

Microsoft

***

29 марта 1999 года на первой Конференции по внедрению Microsoft Office было объявлено об окончании разработки и тестирования Office 2000. Начало розничных продаж англоязычной версии Office 2000 намечено на 10 июня 1999 г. Выпуск и начало продаж русской версии Office 2000 запланированы на третий квартал 1999 года.

Информацию о новых средствах внедрения и сопровождения, информационных ресурсах, образовательных программах и партнерах можно найти по адресу http://www.microsoft.com/office/2000deploy/.

Наиболее полный комплект Office 2000 Premium включает:

– FrontPage 2000 – приложение для создания и администрирования Web-узлов;

– PhotoDraw 2000 – приложение бизнес-графики;

– Word 2000 – текстовый процессор;

– Microsoft Excel 2000 – электронные таблицы;

– Outlook 2000 – клиента электронной почты и средства коллективной работы;

– PowerPoint 2000 – приложение для подготовки презентаций;

– Microsoft Access 2000 – настольную СУБД;

– Publisher 2000 – настольную издательскую систему (новый продукт Microsoft);

– Web-обозреватель Microsoft Internet Explorer 5.0 и Microsoft Small Business Tools.

Для работы с Office 2000 Premium необходим персональный компьютер с процессором Pentium 75 МГц (для работы с PhotoDraw рекомендуется процессор с частотой 166 МГц или выше) и операционная система Windows 95/98 или Windows NT Workstation 4.0 с установленным Service Pack 3. Пользователям Windows 95 и Windows 98 понадобится 16 Мб оперативной памяти для работы операционной системы и дополнительно по 4 Мб памяти для каждого приложения пакета Office 2000 (Outlook требует 8 Мб). Пользователям Windows NT Workstation 4.0 и последующих версий понадобится 32 Мб оперативной памяти для работы операционной системы и дополнительно по 4 Мб памяти для каждого приложения пакета Office 2000 (Outlook требует 8 Мб). Ниже перечислены требования Office 2000 Premium к объему свободного пространства на жестком диске при стандартной установке (при выборочной установке компонентов объем необходимого дискового пространства может меняться в большую или меньшую сторону):

– 252 Мб для диска 1 (Word, Excel, Outlook, PowerPoint, Access, FrontPage),

– 174 Мб для диска 2 (Publisher, Small Business Tools),

– 100 Мб для диска 3 (PhotoDraw).

Microsoft

***



На выставке Windows World/Spring Comdex компания Microsoft представила новую компьютерную мышь IntelliMouse Explorer, «призванную открыть новую эру в области периферийных устройств». Основная особенность нового устройства – отказ от шарика и коврика, названных «такими же архаичными, как матричные принтеры». В IntelliMouse Explorer применена технология IntelliEye – оптические датчики, обрабатывающие до 1 500 изображений рабочей поверхности в секунду, и DSP – цифровой сигнальный процессор, отслеживающий изменение этих изображений и преобразующий его в привычное движение курсора по экрану. Мышь можно двигать по «столу, стене, даже вашим джинсам» – гарантируется четкое и надежное перемещение курсора по экрану. Поскольку мышь не имеет движущихся частей, ее не нужно чистить в течение всего срока службы. Разработанная с учетом требований эргономики, мышь весьма эффектно выглядит. Она имеет ставшее уже привычным колесико для прокрутки, а также две дополнительные настраиваемые кнопки на боковой поверхности, слева.

Продажи Microsoft IntelliMouse Explorer с интерфейсом PS/2 или USB начнутся в сентябре по цене около 75 долл. Обычная мышь IntelliMouse с технологией IntelliEye будет стоить 55 долл.

Microsoft

***

26 апреля 1999 г. сотни тысяч компьютеров по всему миру подверглись разрушительному удару печально известного вируса Win95.CIH, получившего новое название – **«Чернобыль»**. Вирус с большим размахом отметил 13-ю годовщину Чернобыльской аварии и стал настоящей катастрофой для огромного числа владельцев персональных компьютеров. Размах трагедии превзошел все ожидания.

Парализованы локальные сети многих российских и зарубежных крупных коммерческих и государственных организаций, банков, органов безопасности, информационных агентств и пр.

Количество «умерщвленных» и пострадавших компьютеров в каждом случае колебалось от одного до нескольких десятков и даже сотен. Евгений Касперский по этому поводу заявил: «Естественно предположить, что лишь около одного процента пострадавших пользователей позвонили непосредственно нам. Подавляющее большинство, естественно, обращалось в местные компьютерные техцентры или самостоятельно восстановило разрушенные компьютеры. Учитывая это, можно утверждать, что по России в этот день от вирусной эпидемии пострадало не менее **ста тысяч компьютеров**. Оценить материальный ущерб, видя такие громадные цифры, я просто не берусь. Также не берусь оценить количество компьютеров, пострадавших во всем мире. Если даже российский парк компьютерной техники оценить как два-три процента от мирового, то это число может возрасти до шестизначного». День 26 апреля существенно сократил число пользователей, халатно относящихся к антивирусной защите. Жаль, что это произошло уже после того, как «грянул гром». Сколько потребуется таких «раскатов», чтобы массовый пользователь наконец понял всю опасность компьютерных вирусов?

Напомним, что 26 числа каждого месяца Win95.CIH стирает содержимое микросхемы Flash BIOS и уничтожает информацию на всех установленных жестких дисках. В первом случае ситуация исправляется заменой или перепрограммированием микросхемы (если это возможно), а во втором – форматированием носителя. В некоторых случаях восстановление информации на поврежденных вирусом жестких дисках все же возможно, однако это весьма дорогостоящая и длительная операция. Лаборатория Касперского разработала бесплатную утилиту обнаружения вируса Win95.CIH, которая доступна для получения по адресу www.kaspersky.ru/eng/trial/nocih.zip.

Лаборатория Касперского

Дмитрий Орехов

ЧТО ТАКОЕ DirectX И ЗАЧЕМ ОН НУЖЕН?

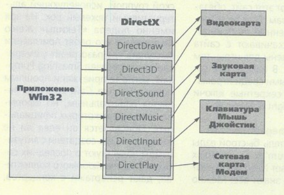
Долгое время разработчики компьютерных игр и мультимедийных приложений сталкивались с большим разнообразием аппаратуры, будь то видеоплаты, звуковые платы, модемы или какие-либо другие устройства, возможности которых нужно использовать в играх или других программах. Разработчикам приходилось разрабатывать универсальные программы, способные работать хотя бы с несколькими устройствами одного типа.

Многие помнят, что в таких популярных (в свое время) играх, как Warcraft II после установки необходимо было указать игре тип имеющейся у вас звуковой платы. При этом вы должны были знать, какая у вас стоит звуковая плата, какой она использует порт (port) и какое занимает прерывание (IRQ). Если вы захотели, например, с другом поиграть по модему, то вы должны еще знать, как записываются и что означают инициализационные строки модема, а для разных модемов они разные. С развитием компьютерной индустрии ситуация все осложнялась.

С появлением и развитием Windows ситуация упростилась – программы стали работать с аппаратурой через драйвер, у программистов отпала необходимость писать программы, умеющие работать с разнообразными устройствами, а пользователю достаточно было настроить звуковую карту или модем один раз, и все программы автоматически использовали эти настройки. Но работа через драйвер существенно замедляла работу игр и мультимедиа-приложений, а так как большинство устройств требовало использования собственных API (программные интерфейсы), например, известный всем Voodoo, то ситуация принципиально не изменилась, а новая операционная система Windows 95 по сути не была пригодна для компьютерных игр.

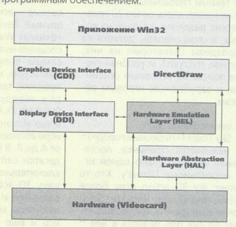
Для того чтобы преодолеть эти недостатки и обеспечить играм и другим мультимедиа-приложениям стандартный, но в то же время прямой доступ к аппаратуре, фирма Microsoft разработала библиотеку DirectX.

Библиотека Microsoft DirectX строится с использованием модели COM. Эта модель позволяет строить программы как бы из кирпичей (компонентов), причем любой «кирпич» можно в любое время заменить на более новый (обновить версию). При этом новый «кирпич» (компонент) должен работать так же, как и старый, но может в дополнение реализовывать новые возможности. Так, DirectX 5.0 реализует возможности DirectX 3.0 плюс некоторые новые. Библиотека Microsoft DirectX состоит из нескольких компонентов, каждый из которых выполняет строго определенные функции. Структура DirectX и взаимодействие его компонентов можно увидеть на рисунке.



DirectDraw ускоряет работу с двухмерной графикой путем использования аппаратных возможностей графического ускорителя. Так как DirectDraw позволяет оперировать битовыми блоками (изображениями) непосредственно в видеопамяти, исключается необходимость в частой передаче изображения из системной (оперативной) памяти в видеопамять, и за счет этого достигается выигрыш в производительности.

Структура и взаимосвязи DirectDraw с аппаратурой и программным обеспечением:



DirectSound позволяет программам быстро работать со звуком.

DirectMusic позволяет записывать и воспроизводить музыку.

DirectPlay позволяет играм передавать данные по модему или сети.

Direct3D дает возможность использовать в играх трехмерную (объемную) графику. Большинство нынешних видеоплат аппаратно реализуют функции по работе с трехмерной графикой. Новые видеоплаты поддерживают AGP – текстурирование (наложение изображений на каркасные объекты, причем изображения находятся в системной памяти). Ранее приходилось передавать изображения в локальную память видеоадаптера, только так изображение могло быть использовано.

DirectInput позволяет в играх использовать следующие устройства: джойстики, мыши, клавиатуры и другие устройства.

Сейчас встречаются следующие версии DirectX:

DirectX v3.0 – входит в состав Windows 95 OSR2 и Windows NT service pack 3 и 4;

DirectX v5.0 – входит в состав Windows 98 и распространяется отдельно;

DirectX v6.0 – распространяется отдельно, но может входить в состав Windows 98.

Практически на каждом CD с игрой также находится и DirectX нужной версии.

Tentaculatus, tentaculatus@yahoo.com

ИГРЫ

www.gamesnet.ru

Создатели сайта Gamesnet решили сделать глобальный проект, объединяющий и классифицирующий российские и зарубежные игровые ресурсы, чтобы можно было без проблем найти интересующую информацию по той или иной игре или фирме, найти подборки материалов по любимому жанру игр, или, скажем, получить полный набор ссылок по Quake. Эдакий вариант Rambler или Yahoo, но чисто игровой тематики. Создателям это почти удалось. Почти – потому что сайт еще недостаточно раскручен и количество ресурсов, безусловно, еще довольно скромное для проекта с такими глобальными целями. Тем не менее, здесь около 20 тематических разделов, каждый из которых, в свою очередь, делится на подразделы (некоторые из них, впрочем, пустуют), и удобная система поиска по основным российским и зарубежным игровым ресурсам.

www.unreal.ag.ru

Sky Town («Небесный город») – так называется страничка, посвященная исключительно одной игре, нереальному Unreal'у. Кто-то считает эту 3D-action игру более крутой, чем Quake, Half-life, Sin и прочие конкуренты, и с удовольствием до сих пор режется в нее – как по сети, так и с компьютером. На российском сайте «Зареалья» регулярно публикуются как зарубежные новости игры (выход новых патчей, информация о продолжениях и клонах, новые уровни, враги и скины), так и отечественные. К последним относится рассказ о чемпионатах по игре, проводимых в Москве, с чествованием победителей и публикацией самых жарких моментов схваток (естественно, в виде скриншотов). Другой неплохой российский сайт по Unreal – www.unreal.ru. Он ничем не уступает своему собрату, а кое в чем и превосходит его.

www.xaos.ru

Среди новых проектов в российском игровом вебе выделяется сайт "Ядерный Хаос", обращающий на себя внимание красочным неординарным дизайном. Пусть название вас не смущает – если сайт и имеет отношение к гонке вооружений, то исключительно к компьютерной. То бишь рассказывает про новейшие игры, играть в которые лучше на PC, оборудованном по последнему слову техники. Классному дизайну вполне соответствует и содержимое сайта. Еще бы – над «Хаосом» трудится команда едва ли не из десятка человек. Новости игрового мира здесь обновляются в режиме on-line по несколько раз за день, что делает сайт похожим на эдакое игровое информационное агентство. Обзоры, рецензии, превью и все прочие атрибуты хорошего игрового сайта здесь реализуют на очень неплохом уровне.

www.warzone.com

Warzone Network – глобальный сайт, состоящий из десятков других сайтов и страниц. Сайт обновляется ежедневно, и вы постоянно можете читать здесь самые свежие новости, перейдя на специальный Review-сайт. Главная же «фишка» Warzone – это созвездие специальных сайтов, посвященных самым популярным компьютерным играм, как уже появившимся в продаже, так и только готовящимся к выходу. Например, Diablo II, Starcraft, Duke 3D и др. На этих серверах мощно узнать о той или иной игре абсолютно все, как говорится, от А до Я. В «Военную зону» входят десятки сайтов, посвященных исключительно сетевой игре в лучшие 3D-action, RPG, стратегии, варгеймы и т. п. Словом, если вы любитель многопользовательских игр и еще не были на Warzone, обязательно сделайте это.

http://games.msk.ru

На этом крайне полезном для любого игромана сайте можно найти описания, солюшены, коды, апдейты, патчи для более чем 800 игр, которые удобно расположены по алфавиту. Коллекция постоянно обновляется силами многочисленных посетителей. Здесь же можно задать вопрос по игре (например, если вы застряли в каком-нибудь квесте или стратегии), и специалисты геймерского дела, которые регулярно посещают этот сайт, обязательно помогут вам. Есть тут и Топ-100 игр, составленный по принципу: чем чаще скачивают с сайта коды или солюшены для игры, тем она популярнее. В начале мая самыми популярными среди игроманов оказались секретные ключи для Heroes of Might & Magic III.

http://nfs.megadrom.ur.ru

Какой любитель быстрой езды на лихих Pentium'ах и шустрых Celeron'ах не знает Need For Speed? Правильно, NFS знают все. Можно относиться по-разному к этому популярнейшему автосимулятору, но, безусловно, следует признать, что игра действительно выдающаяся.

Свидетельством этому служат десятки Интернет-сайтов, посвященных игре. Один из них родился в нашей, российской Паутине. На этом NFS-сайте можно почитать новости как о старых (первые три части), так и о новых проектах серии NFS (четвертая часть).

Здесь можно скачать новые машинки для любимой игры. Причем не только банальные «Феррари» и «Лотусы», но и разнообразные грузовички, и даже «Ладу»-десятку. Все это – народное творчество, но работает отлично и делает игру гораздо веселее.

МУЗЫКА

www.chaif.ru

Уральские исполнители из Екатеринбурга всегда были хедлайнерами отечественного рок-н-ролла наряду с командами из Питера и Москвы. Свердловский рок-клуб стал настоящей фабрикой по производству кумиров: вспомним «Наутилус Помпилиус», «Агату Кристи» и, конечно же, «Чайф». Ребята из этого коллектива имеют репутацию честных, бескомпромиссных парней, поющих серьезные песни о тяготах и радостях жизни.

Недавно «Чайф» обзавелся собственной страницей в Сети и публикует здесь важнейшую информацию о жизни группы. Это расписания концертов по нашей огромной стране, фотоальбом, публицистика самих участников коллектива, история группы, дискография и все прочие атрибуты домашней странички рок-ансамбля (гостевая книга, новости и т. п.)

www.tequilajazzz.spb.ru

Питерский проект «Текиладжазз» считается лучшей российской группой, исповедующей альтернативный тяжелый рок. Не зря именно лидера «Текилы» Женю Федорова и его ребят пригласили выступать «на разогреве» у американских суперзвезд Smashing Pumpkins, когда те приезжали прошлым летом в Россию. Сайт хотя и не является официальным, но оформлен получше некоторых официальных. Обновляется он едва ли не ежедневно, его создатели с энтузиазмом повествуют о последних событиях жизни любимого коллектива, дают репортажи с концертов,

ВООРУЖАЕМСЯ

активно участвуют в полемике в форуме сайта. Словом, если вы поклонник данного коллектива, то лучшего места для тусовки, чем этот сайт, вы не найдете.

ПОЛЕЗНЫЕ СТРАНИЦЫ

www.providers.ru

После экономического кризиса многим пользователям стало довольно-таки накладно оплачивать доступ в Интернет. Ведь почти все провайдеры (продавцы Интернет-услуг) назначают цены в долларах, а зарплату большинству населения России платят все же в рублях. Тем не менее, найти фирму, где доступ в Сеть предоставляется по более или менее приемлемым ценам, реально. Для этого нужно зайти на данный сайт.

Здесь представлены все известные авторам сервера российские провайдеры. Воспользовавшись удобной системой поиска, можно выяснить, какая компания предлагает наиболее удобный и выгодный для вас тариф.

www.mail.ru

Аналог всемирно известных www.netmail.com и www.hotmail.com, этот сайт придется по душе тем, кто устал от тормозных иностранных почтовых серверов. К тому же с mail.ru не будет проблем даже у не знающих английского: интерфейс (весьма, кстати, удобный) здесь на русском. Система пользуется немалым успехом – уже сейчас зарегистрировано более 100 тысяч абонентов mail.ru. Для России это действительно астрономическая цифра.

www.virtualflowers.ru

Сделайте своим любимым и друзьям приятное! Подарите им цветы. Пускай и виртуальные. Главное – от чистого сердца. Сервер «Виртуальные цветы» предоставляет нам отличную возможность презентовать любимому человеку букет алых роз или черную орхидею. Конечно, при условии, что у него есть e-mail.

Помимо банальных букетов здесь имеются также фотографии с экзотическими фруктами. Впрочем, такой «подарок» в наше суровое время мало кто оценит по достоинству.

www.fortune.ru

«Look at all that lonely people», – пели еще 30 лет назад «The Beatles». Ситуация с тех пор мало изменилась. Зато теперь у одиноких людей появилась такая полезная штука, как Интернет. Помочь страждущим найти друзей или свою половинку призван сервер «Фортуна».

Интернет давно уже стал с успехом играть роль своеобразной свахи – во всем мире люди знакомятся (а то и создают семьи) через Сеть. На «Фортуне» можно оставить собственное объявление, указав точные данные о себе и написав о цели знакомства, или же почитать чужие сообщения.

Выбор за вами, если, конечно, такой способ знакомства не противоречит вашим взглядам на жизнь.

www.play.ru/iq/

IQ (не путать с ICQ) – это ваш интеллектуальный коэффициент. Около 50 % населения имеют IQ от 90 до 110, около 25 % людей – от 110 и выше, и еще 25 % имеют IQ до 90.

Если вы хотите узнать свой IQ, добро пожаловать на страничку измерения интеллектуального потенциала.

Здесь вам предлагаются 4 теста для определения коэффициента интеллекта. Каждый из тестов имеет 40 задач, на его решение дается полчаса. Затем компьютер подсчитывает ваш IQ.

Словом, прежде чем «измерять свои мозги», подумайте, нужно ли вам это. А то получится, что всю жизнь считали себя умным, а компьютер возьмет да скажет, что IQ ниже среднего...

goto.aha.ru

На данном сайте располагается одна из самых популярных в российском Интернет веб-конференций. Точнее, на «сайте Юстаса и Алекса» можно найти множество самых разных конференций на все популярные темы. Поиск и предложение работы. Купля/продажа/обмен вещей, начиная от машин и компьютеров и заканчивая старой мышеловкой. Знакомства. Анекдоты.

Объявления, посвященные туризму и отдыху, строительству и ремонту, образованию и медицине... Словом, чем покупать очередной номер какой-нибудь «Из рук в руки» или бежать в редакцию подобной газеты для того, чтобы разместить в ней объявление (да еще заплатить за это свои кровные), лучше спокойно заходите на этот крупнейший в русском Интернет Web-board и читайте/публикуйте любые объявления.

МАСС-МЕДИА

www.sat.ru

Спутниковое телевидение постепенно становится таким же неотъемлемым атрибутом комфортной цивилизованной жизни современного социума, как телефон или компьютер. Крупнейший российский сайт, посвященный спутниковому вещанию, поможет вам разобраться, что есть что в мире «тарелок» и каналов. Здесь вас научат правильно выбрать оборудование для спутникового телевидения, дадут полезные советы по установке и настройке, поведают, как подключиться даже к самым экзотическим для России каналам.

www.drudgereport.com

Когда лет через 5–10 кто-нибудь сподобится написать учебник по сетевой журналистике, первую главу автор просто обязан будет посвятить знаменитому Драджу. Бывший продавец сувениров и несостоявшийся газетчик, Драдж прославился благодаря своим оригинальным сетевым обозрениям. Зачастую горячие новости появлялись у Драджа раньше, чем у глобальных телерадиокомпаний.

Например, о гибели принцессы Дианы он сообщил на 3 минуты раньше, чем CNN; именно Драдж впервые поведал миру о злополучной Монике Левински.

Словом, читающий по-английски найдет на сайте Драджа немало интересного. Остальным могу посоветовать лишь одно: изучайте английский!

www.osp.cityline.ru

С юмором на нашем телевидении, увы, довольно туго. Нет, передач-то, регулярно выходящих с целью рассмешить нас, зрителей, совсем немало. Однако это едва ли получается у доморощенных телеюмористов. Картину скрашивает «ОСП-студия» канала ТВ-6. Бывшие КВНщики, ребята из «Очень смешной передачи» достойно справляются с задачей – мы смеемся!

У ОСП есть своя страничка в Интернет, где они публикуют «лучшие новости недели», полученные от посетителей странички по почте. Эти же новости можно услышать в конце самой передачи. Кроме того, на странице можно посмотреть биографические справки о великолепной семерке актеров, занятых в программе: Татьяне Лазаревой, Шаце, Бочарике и других. ■



ВАВИЛОН-5

СЮРПРИЗЫ ТВ-6

Маркус: Мы только что победили?
Иванова: Не сглазь!
«В самое пекло»

Услышав на ТВ-6 совершенно неожиданную новость о повторном показе четвертого сезона, все мы говорили друг другу: «Не сглазь». Но постепенно все опасения отошли в прошлое, «Вавилон-5» появился в телепрограммах, так что вечером 8 апреля все со спокойной душой сели перед телевизорами, чтобы насладиться любимым сериалом. Но не тут-то было!

«Вавилон-5» все-таки начался на ТВ-6, но как! Никто не мог и предсказать ничего подобного. Видимо, когда имеешь дело с ТВ-6, следует по сто раз на дню повторять фразу Ивановой «Не сглазь» (те, кто уже смотрел четвертый сезон, помнят, в сколь важный для судеб Галактики момент она была произнесена). По совершенно невероятному стечению обстоятельств вместо слов Деленн: «Прежде на «Вавилоне-5»...» мы услышали голос Лондо Моллари, говорящий про рассвет третьей эпохи человечества. Тут уж воистину нельзя было решить, что делать – то ли смеяться, то ли плакать. Одна мысль о тоскливом двухсерийном пилотном фильме (растянутом в связи с графиком показа на целую неделю) вызывала зубную боль, но одновременно хотелось расхохотаться, потому что, настроившись на трагический стиль «Часа волка», смотреть пилот без смеха было просто невозможно. Конечно, истинный знаток сериала позабавился, глядя на «такого молодого» Синклера, совершенно жутко выглядевшую (точнее, скорее «выглядевшего») Деленн, постаревшего под влиянием гримеров Лондо, странно одетого Г'Кара, Мордена в качестве техника в командной рубке и благополучно позабытых Такашиму и Кайла. Забавляли «левые» виды станции и Эпсилона III, старые модели коммуникаторов, которые носили на ремешках, как часы, форма офицеров, на которой явно чего-то не хватало, странные зоны перехода, гравитационные кольца Деленн (к счастью, Стражинский отказался от этих нелепых колец)... Однако все 40 минут, пока шел пилот, преследовала одна мысль: что же будет с рейтингами? Поставьте себя на место человека, которому знакомые рассказали, насколько хорош «Вавилон-5», и который видит вместо по-настоящему драматичного «Часа волка» какой-то совершенно «левый» пилотный фильм... К тому же, только первую его серию. В общем, после такого показа рейтинги сериала станут чуть ли не нулевыми, а в сети можно будет проводить розыгрыши на тему «Что ТВ-6 покажет в следующий четверг?»...

Нам же остается только надеяться, что показ четвертого сезона все-таки начнется и пройдет нормально, без купюр и нежелательных вставок, подобных той, которую мы имели «удовольствие» наблюдать 8-го апреля. И будем почаще повторять слова Сьюзан Ивановой: «Не сглазь!»

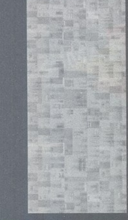
ЧАС ВОЛКА – The Hour of the Wolf


Иванова: Для меня час волка длится уже семь дней, Лита, семь дней... Теперь мы с волком на «ты»...

Производственный номер: **401**
Дата премьеры: **4 ноября 1996 года**
Сценарист: **Майкл Стражинский**
Режиссер: **Дэвид Игл**
Рейтинг в Internet: **8,75**

После исчезновения Шеридана союз против Теней начинает распадаться. Лондо обнаруживает, что император Картажье заключил очень опасную сделку. Иванова, Деленн и Лита отправляются к За'ха'думу на поиски Шеридана.

В ролях:
Эд Вассер – Морден
Вортем Криммер – император Картажье
Уэйн Александер – Лориен
Демьен Ландон – министр
Адрайт Чемберлен – Кош
Марк Хендриксон – посол дрази
Рик Райян – посол бракири



АНАЛИЗ

Идея «некоторые должны принести себя в жертву во имя великого добра и блага» широко распространилась в различных мирах, причем «благо» и «добро» понимаются как «благо и добро для самих себя». Кош внушил эту мысль Г'Кару, утверждая, что такова цена за спасение нарнов («Прах к Праху»). Джастин рассказывает Шеридану, что многие расы погибнут, а людям суждено оказаться на вершине («За'ха'дум»). Император Картажье пытается с помощью этой идеи оправдать возможную гибель своего народа. Единственный, кто возражает против подобной мысли, – Деленн, которая высоко ценит жизнь каждого и готова пожертвовать собой, чтобы спасти другого смертного («Инквизитор»). Шеридан также готов принести себя в жертву во имя других – это он доказывает своим полетом на За'ха'дум в надежде спасти мир центавриан от гибели.

ЛОНДО МОЛЛАРИ

JMS: *Забавно видеть, что Лондо незаметно для самого себя оказался на той же самой стороне, что и Шеридан, правда, совершенно по иным причинам.*

Лондо получил новое назначение – должность советника по планетарной безопасности – благодаря своему опыту общения с другими расами и по протекции (скорее всего, за него просил Морден). Однако, если учесть тот факт, что Лондо постоянно приходится удалять подслушивающие устройства, Картажье не слишком доверяет ему. Или же, возможно, Картажье предпочитает прослушивать покои всех своих придворных. Сам Лондо считал, что новое назначение – это, скорее, способ держать его в узде, нежели награда.

КАРТАЖЬЕ

Картажье – племянник умершего императора Турхана («Пришествие Теней»). Долгое время он считался марионеткой, однако вскоре доказал, что способен на многое. Именно он позволил Теням создать базу на Приме Центавра. По словам министра, резолюция о создании базы Теней прошла в Центаруме при 14 голосах против. Впоследствии никто не видел сенаторов, которые осмелились проголосовать подобным образом. Более того, ходят слухи, что Картажье выставил головы придворных, осмелившихся противоречить ему, в своих покоях и разговаривает с ними по ночам. Этот факт довольно ярко характеризует обстановку при дворе императора.

Картажье ввел при дворе новую моду – носить короткий гребень (еще один центаврианский император – Турхан – вообще отказывался носить парик, од-

нако по совершенно иным причинам). По словам Картажье, короткий гребень позволяет ему покидать дворец и инкогнито посещать места, где одно появление вельможи может вызвать скандал.

МОРДЕН

Непонятно, как Мордену удалось выжить после взрыва на За'ха'думе. Как сказал он сам, он был «дальше остальных». Видимо, остальные, а с ними и Анна Джастин, погибли.

JMS: *Морден сам сказал, что его партнеры умеют восстанавливать или заменять плоть (хотя лично я не желаю знать, откуда они берут эту замену).*

ОКО ЗА'ХА'ДУМА

Около За'ха'дума находится объект, который Тени называют «Око» (Eye). Точнее, мы не можем утверждать, что этот объект находится в непосредственной близости от За'ха'дума. Видимо, этот объект обладает способностью устанавливать телепатический контакт с живыми существами, сканируя их разум и заставляя приблизиться к планете. Именно Око ощутило присутствие разума Ивановой, когда она находилась в Великой Машине на Эпсилоне III («Голоса власти»). Эти глаза – напоминание о Тенях, об их лицах («В тени За'ха'дума», «За'ха'дум»).

Вероятно, Око представляет собой главный узел обороны За'ха'дума. Это объясняет тот факт, что «Белая звезда» беспрепятственно смогла подлететь к планете («За'ха'дум»). Око не смогло остановить ее, поскольку на борту не было никого.

Есть ли какая-нибудь связь между тем, что прежний Кош предпочитал выбирать для общения с Шериданом и Г'Каром образы их отцов, и Оком, говорившим с Ивановой и Деленн голосами их отцов?

JMS: *Я бы сказал, что у них обоих есть тенденция использовать отеческое влияние, имеющее большое значение для многих рас.*

Если Око подчинило себе волю находящихся на «Белой звезде», как они смогли спастись?

JMS: *В целом, их спас корабль... Как мы видели, Ленньер также начал оказываться под влиянием голоса Теней. Он оказался предусмотрительным, но корабль активизировался сам, благодаря включенному им таймеру автопилота.*

ТЕНИ

В «Интерлюдиях и испытаниях» Морден предупреждает Лондо, что если он станет мешать Теням, они могут обрушить всю свою мощь на столицу Центавра. Пока же Тени прилетели на Приму Центавра для того, чтобы найти убежище и собраться с силами.

Морден сказал, что поступок Шеридана вынудил Теней просить помощи у других до того, как они планировали. Когда и от кого Тени собирались получить помощь? Видимо, речь шла о размещении своих кораблей на других мирах, как Тени сделали около тысячи лет тому назад («Вести с Земли»). Морден обвинял ворлонцев в использовании других рас в борьбе с Тенями, а теперь Тени собираются сделать то же самое.

ПРИМА ЦЕНТАВРА

Посмотрев в небо, Лондо с ужасом видит флот Теней, летящий над Примой Центавра, – именно эта картина явилась ему во сне («Пришествие Теней»). Однако, как выясняется, эти корабли оказались здесь по личному приглашению императора Картажье. Морден говорит Лондо, что часть кораблей Теней прилетела на Приму Центавру из-за того, что Шеридан разрушил столицу За'ха'дума.

В «Войне без конца» Шеридан увидел, что Прима Центавра опустошена прислужниками Теней. Он попытался изменить будущее, проигнорировал предупреждение Коша и отправился на За'ха'дум. Однако именно поэтому Тени прилетели на Приму Центавра.

JMS: *Шеридан попытался использовать свои знания, чтобы изменить будущее... Но кто знает, возможно, для того, чтобы реализовать именно это будущее... После того как «Вавилон-4» был отправлен в прошлое, будущее невозможно изменить.*

ЛИГА НЕПРИСОЕДИНИВШИХСЯ МИРОВ

Правительства Лиги Неприсоединившихся Миров отзывают свои корабли, выделенные ранее для защиты «Вавилона-5», и не собираются поддерживать действия Деленн.

ОТ АВТОРА

В этом сезоне Хроник образ Глаза (Ока) становится главенствующим: от Литы – к Теням – к Лориену – и событиям новых эпизодов («Падение к апофеозу», «Долгая ночь»).

Вы знали, что произойдет с Шериданом, когда писали сценарий «За'ха'дума»?

Полагаю, вы не можете сделать ничего подобного, если не знаете, как потом вытащите своего героя.

Новая заставка сезона вновь отличается от предыдущей. На этот раз мы опробовали совершенно иной подход, практически на каждом уровне. История «Вавилона-5» рассказывается с точки зрения каждого, и все персонажи – часть ее, так что теперь заставка отражает этот момент. И мне выдался шанс написать заставку в стиле стихов в прозе...

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

КРИММЕР

Я знал, что смог бы сыграть этот персонаж прямолинейно – для меня это был бы относительно простой выбор. Я же попытался (и, надеюсь, мне это удалось) показать, что он совершенно лишился разума, но при этом не переходя границы, не превращаясь в героя мультфильма. Вы видели подобных злодеев: они мало двигаются, не сводят глаз с жертвы и произносят свои реплики без всяких эмоций. Возможно, это сработало бы, но я решил рискнуть. Я хотел посмотреть, смогу ли я быть похожим одновременно на безумца и фигляра и, самое главное, на человека, который на 100 % уверен, что с ним все в порядке, зато остальные лишились рассудка. Он забавляется, он играет с окружающими, порой вы даже можете сказать: «О, он не злодей, он просто забавен».

Картажье полностью непредсказуем, и в каждой сцене я пытался найти совершенно иной ритм. Если вы внимательно просмотрите одну сцену за другой, вы сможете увидеть, что он ведет себя совершенно по-разному. Я не хотел появляться на экране так, чтобы зритель мог заранее предсказать, как я себя поведу и что сделаю.



СЪЁМКИ

Съемки эпизода начались 26 августа 1996 года, после длительного перерыва. Вот как вспоминает об этом Стражинский.

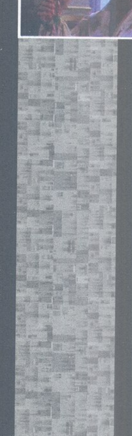
JMS: *Сегодня первый раз прогулялся по павильону с тех пор, как мы закончили снимать в мае, ходить по опустевшим декорациям – это слишком угнетающе. Сейчас там кипит работа, строятся новые декорации, шум, энтузиазм... Все намного лучше.*

Актерам пришлось заново входить в образ.









JMS: *Обычно актеры просто берут сценарий... и уже в образе. Они хорошо знают своих героев, поэтому им не нужно прикладывать много усилий, чтобы вернуться к ним. Кто-то хочет посмотреть финальный эпизод, кто-то нет. Единственный, кто просмотрел два последних эпизода до сих пор, – это Брюс. А Питер сказал, что, если ему нужно войти в образ, он просто выпрямляется и говорит «мистер Гариболди!», и все в порядке.*



Перед съемками у Бокслейтнера появилась одна проблема – борода. Дело в том, что вначале Стражинский хотел, чтобы Брюс отрастил бороду, поскольку после гибели на За'ха'думе образ Шеридана должен существенно измениться. Брюс был против.

Бокслейтнер: *Мы собирались отрастить бороду в начале сезона, но затем сообразили, что Шеридан на самом деле погиб на За'ха'думе. Борода не растет, если вы мертвы! Трупу не нужно бриться. Я был рад, потому что не хотел носить бороду. Я сказал: «Джо, я не хочу связываться с бородой так рано!»*

Если у Шеридана пока не выросла борода, то Вир резко изменил свою внешность. Но, в отличие от ситуации с Шериданом, никакой сюжетной причины для подобного изменения не существует. Дело в том, что Стивену Ферсту, исполнителю роли Вира, был поставлен страшный диагноз – диабет. Актеру пришлось, как говорит он сам, переосмыслить свой подход к жизни, и он очень сильно похудел. В этом эпизоде впервые появляется новый персонаж – Лориен. Его роль исполнял Уэйн Александер, тот самый Александер, который запомнился всем блестящей игрой в «Инквизиторе». Поскольку его лицо уже «засветилось» в сериале, Стражинский мог использовать его только для ролей инопланетян, поэтому Александер снялся в роли Г'Дана («И камни возопят, не укрыться»), а затем получил роль Лориена. При одном взгляде на этот персонаж становится ясно, что его грим более чем сложен и из-за него Александеру пришлось пережить много неприятных минут (а то и часов). Хотя сам актер отнесся ко всем проблемам довольно философски.

Александер: *Грим Лориена начинался примерно в 4:45 утра и занимал около двух-двух с половиной часов. Мой рабочий день продолжался обычно от 10 до 14 часов, а снятие грима занимало еще примерно час. Единственный неприятный момент с гримом – это контактные линзы. Их позолотили, но не отполировали как следует из опасения, что на них могут возникнуть блики. Поэтому мне было не слишком приятно надевать их. Они были скреплены с мягкими контактными линзами, чтобы дать хоть какую-то защиту глазам. Я мог носить их лишь в течение получаса, потому что потом мои глаза начинали слезиться. Но эффект от линз был настолько важен для персонажа, что я смирился со всеми неудобствами.*

Я обнаружил (по крайней мере, в случае с Лориеном), что мне нравится необходимость играть с таким лицом. Я даже начал любить его лицо. Меня волнует, когда я смотрю своими глазами в зеркало и вижу его... Создав эту роль, Стражинский сделал мне настоящий подарок.

В целом эпизод оставляет довольно тяжелое впечатление, и Стражинский был доволен – он и хотел добиться подобного результата. И действительно, четвертый сезон является самым мрачным сезоном «Вавилона-5», а поэтому «Час волка» – прекрасное вступление к нему, он создает необходимую атмосферу.

Напоследок – пара любопытных моментов, связанных с этим эпизодом. Многие поклонники заметили «ляп» во второй серии «Войны без конца»: Деленн кладет руку на плечо Синклера, как и было показано в эпизоде «Вавилон в квадрате», однако ее платье другого цвета. В этом эпизоде чисто теоретически съемочная группа могла совершить ту же самую ошибку: примерно с середины второго сезона мундир Моллари стал почти черным, однако в эпизоде «Пришествие Теней», где Лондо видит пророческий сон, он носил еще темно-лиловый мундир. В этом сне Лондо стоит в саду на Приме Центавра, а над его головой летят корабли Теней. Чтобы воссоздать эту сцену в точности, Стражинский вписал в сценарий один маленький фрагмент: министр приглашает Моллари в сад, тот хочет взять свой мундир, но министр объясняет, что отдал его в чистку, поэтому Лондо приходится надеть старый, лиловый мундир. Как сказал Стражинский, он не повторяет одну и ту же ошибку дважды. И еще один момент – «ляп», связанный с проблемами монтажа. Во время разговора Лондо и Мордена Лондо собирается садиться, и Морден начинает снимать кожу со своей левой руки. А когда Лондо уже сидит, Морден роняет клочок кожи, который он только что снял с правой руки.

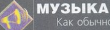


СПЕЦЭФФЕКТЫ

Эпизод «Час волка» стал первым эпизодом, где спецэффекты создавала компания Netter Digital Imaging, а не Foundation Imaging. Причина разрыва отношений кроется в финансовых проблемах, и многие поклонники сериала были сильно огорчены. Они волновались, что качество спецэффектов резко упадет. Однако уже первый эпизод «Час волка» наглядно продемонстрировал, что со спецэффектами все будет в порядке, и это было блестяще доказано в пятом сезоне, фильмах TNT по мотивам сериала и первых эпизодах «Крестового похода». Но первое время Стражинскому все равно приходилось отвечать на возмущенные послания поклонников, которые жаловались на недостаток спецэффектов.

JMS: *Мы всегда стараемся сбалансировать эпизоды с большим и небольшим количеством спецэффектов, чтобы сэкономить время для важных серий. Так мы поступаем и в этом году.*

В этом эпизоде столько же спецэффектов, что и в эпизоде «И камни возопят, не укрыться». Здесь появляются новые кадры с Примой Центавра (где планета не движется – это кадр Foundation Imaging, а где она движется и виден крейсер – это новые кадры, там добавлено много деталей в поверхности планеты), переделанный императорский дворец, новые кадры со станцией, совершенно новый вид сада, не говоря уж про кадры с За'ха'думом... В общем, всего много.



МУЗЫКА

Как обычно, в заставке нового сезона появилась новая музыкальная тема.

JMS: *Мы изменяем тему каждый сезон, чтобы отразить общую тональность и атмосферу этого сезона. И каждый раз, когда музыка словно восстает против настроя предыдущего сезона, многие спрашивают, зачем мы все поменяли, прежде было лучше... А затем, к концу сезона, когда они видят, насколько хорошо тема подошла к нему, спрашивают, зачем же менять ее в следующем сезоне...*

Музыка навевает воспоминания о первом сезоне, потому что в некоторых тематических вещах мы начинаем возвращаться назад, чтобы замкнуть круг, вы вскоре это увидите.

Франке: *Главная тема для четвертого сезона кажется очень агрессивной и сильно отличающейся от остальных. Она несет в себе предвидение того, что случится в этом сезоне, и говорит о Тенях. В четвертом сезоне много сражений и боли, поэтому и тема соответствует ему.*

ЧТО ЖЕ СЛУЧИЛОСЬ С МИСТЕРОМ ГАРИБАЛЬДИ? – What Ever Happened to Mr. Garibaldi?

Производственный номер: **402**
Дата премьеры: **11 ноября 1996 года**
Сценарист: **Майкл Стражинский**
Режиссер: **Кевин Добсон**
Рейтинг в Internet: **8,98**

Чувствуя себя виновной в случившемся с Шериданом, Деленн настаивает на том, чтобы рейнджеры напали на За'ха'дум. Г'Кар отправляется на поиски исчезнувшего Гарибальди. Шеридан знакомится с очень необычным инопланетянином, а Лондо предстоит получить неожиданный подарок от императора Картажье.

В ролях:
Уэйн Александер – Лориен
Ленни Ситрано – Исаак
Антона ДеЛонгис – Гарри
Вортем Криммер – император Картажье
Демьен Ландон – министр
Адрайт Чемберлен – Кош
Рик Скарри – центаврианин



АНАЛИЗ

ЛОРИЕН

Лориен заявляет, что он является первым из Изначальных и живет в недрах За'ха'дума. Он говорит, Тени вернулись на За'ха'дум из-за него и что Кош знал о его присутствии.

Лориен – первый из живущих или последний оставшийся в живых из своей расы?

***JMS:** Первый, насколько он сам знает. Могу привести цитату из более позднего эпизода: «Мы странствовали, но не нашли никого, подобного нам» («В самое пекло»). Лориен – древнейший из разумных существ. Он не бог в любом смысле этого слова. Его рассуждения на тему «что было в начале: слово или мысль» показывают, что даже теперь, спустя столько времени, он все еще пытается проникнуть в суть бытия...*

Как Лориен относится к ворлонцам и Теням? Лориен говорит, что ненавидит смотреть, как его дети сражаются. Означает ли это, что он не одобряет войну, развязанную Шериданом против Теней? Или же он недоволен противостоянием ворлонцев и Теней? Лориен сказал, что он предостерегал ворлонцев и Теней, но они не послушали его. Может ли он как-нибудь изменить положение вещей?

Лориен сказал, что ожидал кого-то, чтобы поговорить. Он также сказал, что Шеридан пойман меж жизнью и смертью, между мгновениями. Учитывая то, что он находится с Шериданом, и то, что Кош знал о его присутствии, возможно, что именно Лориен, а не Джастин является тем самым «человеком посередине» из видений Шеридана («Один в ночи», «Танцы с Тенями»).

Ждал ли Лориен именно Шеридана?

***JMS:** Нет, он ждал первого, кто зайдет так далеко.*

Существует ли у народа Лориена и ворлонцев понятие пола?

***JMS:** Нет, женщина – чуждая для ворлонцев концепция. Думаю, Лориен – так же, как и они, вне понятий пола... это наше их восприятие, но не его.*

ГАРИБАЛЬДИ

Гарибальди допрашивали на самом деле или это внедренные воспоминания?

***JMS:** Нет, это произошло на самом деле.*

Если Гарибальди похитил Пси-корпус, то зачем они допрашивают его? Действительно, они могут получить любую информацию, сканировав его мозг. Быть может, они просто хотят вынудить его сотрудничать с ними сначала в чем-то одном, а впоследствии – в более важных вещах. Возможно и другое объяснение: они просто хотят убедиться, что он забыл то, что они извлекли из его мозга. Как только они будут уверены, что он ничего не помнит, они немедленно отпустят его («Вызов», «Лицо врага»).

Истребитель Гарибальди был найден брошенным в космосе в секторе 87 человеком по имени Исаак. По его словам, информацию об истребителе он получил от некоего Монтаньи из «Межпланетных экспедиций», причем Монтанья должен был получить 10 % награды. Позднее Исаак продал одну из деталей истребителя на Зафране VII, благодаря чему Г'Кару удалось выйти на его след – на детали был серийный номер.

ЛОНДО

Лондо очень осторожен, рассуждая о Картажье. Каковы их взаимоотношения?

***JMS:** Потому Лондо и нравится Картажье... он противостоит императору, но делает это так, что Картажье не может его тронуть... он не дает Картажье повода. Лондо некуда идти, и, зная это, император в некотором роде восхищается им и уважает его.*

ТЕНИ И ВОРЛОНЦЫ

Лориен сказал, что Тени полагают, будто их возвращение на За'ха'дум – дань уважения ему, однако они перестали понимать. Что же они не понимают? И почему они перестали понимать это?

Кто древнее – ворлонцы, Тени или народ Лориена?

***JMS:** Полагаю, ворлонцы и Тени – это уже следующее поколение, так как народ Лориена появился первым («В самое пекло»).*

Как долго может существовать частица сознания ворлонца?

***JMS:** Она не может жить долго самостоятельно.*

ТРЕТИЙ ВОПРОС

Морден, посланец Теней, задавал каждому послу вопрос «Что вы хотите?» («Пророчества и предсказания»). Шеридан спрашивает Коша: «Что вы хотите?», и ворлонец резко обрывает его: «Никогда не задавай подобный вопрос!» («Охотник и жертва»). Себастьян же спрашивал Шеридана и Деленн «Кто ты?» («Инквизитор»). Шеридан дважды задает этот вопрос Джастину, но представитель Теней отказывается дать прямой ответ («За'ха'дум»). А теперь таинственный Лориен спрашивает Шеридана: «Кто ты» и «Что ты хочешь?». Означает ли это, что вопрос «Кто ты?» является вопросом ворлонцев (вопрос Порядка), а «Что ты хочешь?» – вопросом Теней (вопросом Хаоса) («В самое пекло»)? И не означает ли это, что обе расы каким-то образом представлены в Лориене? С какой целью Лориен спрашивает Шеридана: «Зачем ты здесь?»

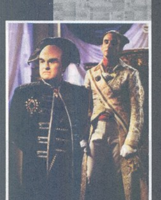


***Лориен:** Надежда – это все, что у нас есть...*



JMS: *Это третий вопрос. Нечто промежуточное между двумя другими – «Кто ты?» и «Что ты хочешь?», хотя есть и четвертый вопрос («Сон в сиянии»).*

Ранее Лориен тоже задавал эти вопросы: вопрос ворлонцев и вопрос Теней. Почему они важны для него? Он говорит, что не существует правильного ответа на вопрос «Кто ты?», главное – сам процесс поиска ответа.







JMS: *Нет правильного ответа на вопрос «Кто ты?» Единственные реальный ответ – это не отвечать, так как, используя для ответа чужую систему понятий, вы ограничиваете себя, определяя себя в рамках этой системы.*

Независимо от того, что вы ответите, вопрос повторится. Это процесс, а не цель, процесс, разработанный для того, чтобы сломать все защитные стены, возведенные нами вокруг себя, сорвать маску, которую мы надеваем, чтобы увидеть истинное лицо, а не того, кого мы играем. В определенный момент ответ должен выразиться не в речи.

Ключ к этим вопросам в том, что обычно сначала надо суметь ответить на вопрос «Кто ты?» перед тем, как определить, что ты хочешь. Стремление ответить, что вы хотите, до того, как вы поняли, кто вы такой, разрушительно почти в любой ситуации.

Дело не в том, что существует правильный ответ, дело в том, что есть неформальный ответ. Если вы решаете, что вам нужно, прежде чем вы узнали, кто вы такой, вы, вероятно, получите нечто такое, что уничтожит вас; если вы знаете, кто вы, вы можете затем потребовать нечто, способное послужить вам и принести большую пользу.

Думаю, что со временем ворлонцы и Тени ответят на вопросы «Кто вы?» и «Что вы хотите?»

ОТ АВТОРА

С точки зрения сюжета сценарий написался легко – думаю, он занял у меня лишь несколько дней (когда дело доходит до таких вещей, чем быстрее пишешь, тем лучше сценарий... писать, когда у вас белая горячка, – наилучший вариант), но он оказался чрезвычайно сложным с точки зрения эмоционального накала.

Я был совершенно опустошен после того, как написал сценарий. Здесь много вещей, к которым очень трудно и больно прикасаться, и вы можете лишь надеяться, что все пройдет нормально.

Когда я писал о падении Шеридана, я думал не о «Властелине колец»... Я думал об Орфее, который спускается в подземный мир, о классическом сюжете, когда герой отправляется в Ад, чтобы найти самого себя или кого-то еще.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

АЛЕКСАНДЕР

Я использовал слова, слова, слова... и пытался не думать о нем иначе, как о совершенно реальной личности с реальными воспоминаниями и эмоциями. Возможно, в значительно более глобальном масштабе, но при этом все равно реальными. Я продолжал задавать себе вопрос: каково жить миллионы лет, знать все, что только можно, о жизни и космосе, наблюдать за тем, как все и всё вокруг вас умирает? И в то же время я пытался найти юмор в этом, потому что без юмора, без любопытства, присущего ему, он бы превратился в труп. Я должен был найти и обыграть этот баланс, что был настолько тщательно выписан в сценарии. Лориен – нечто совершенно неизвестное. Мне пришлось использовать свое воображение для того, чтобы визуально представить себе, кто он такой, какова была его жизнь, как он существует в мире... Это было фантастично.

Лориен – мой любимый персонаж. Себастьян, без всяких сомнений, невероятная роль, одна из лучших, которые мне довелось сыграть за всю свою жизнь, но мне пришлось провести значительно больше времени с Лориеном – около 10 недель. Если начистоту, я влюбился в этот персонаж.

СЪЁМКИ

Одни из самых ярких сцен этого эпизода (помимо бесед Лориена и Шеридана) – это сцены Лондо с Г'Каром и Лондо с Картажье. Стражинский пришел в восторг от игры Юрасика и Кацуласа.

JMS: *Эти двое великолепны. Вы знаете, что можете написать для них все, что угодно, и они сыграют это.*

Уже после завершения съемок четвертого сезона Юрасик признался, что ему пришлось очень нелегко.

Юрасик: *Одними из самых сложных сцен я считаю сцены в подземелье с Г'Каром – они были очень сложные, потому что там сливались воедино совершенно различные эмоции.*

Брюс Бокслейтнер был настолько восхищен игрой Питера, что специально оставался после работы, чтобы посмотреть на их репетиции.

Взаимоотношения Лондо и Картажье были настолько важны для Стражинского, что он один раз даже вмешался в работу режиссера.

JMS: *В сцене, где Лондо объясняет Картажье, почему тому не следует казнить его за опоздание, режиссер хотел, чтобы сцена была сыграна очень нервно, поскольку не понимал, что главный смысл этой сцены – показать, что Лондо противостоит Картажье, но очень тонко и изящно, не давая тому пространства для маневра. Картажье нравится Лондо, потому что в нем есть и разум, и сталь, причем в очень интересном сочетании. Картажье сказал: «Ты думаешь в точности, как я сам». Поэтому перед съемками этой сцены я отвел Питера в сторону и дал ему указания.*

Сцена разговора Маркуса и Г'Кара оказалась очень непростой для Андреаса Кацуласа, поскольку тот редко играл сцены со спецэффектами.

Кацулас: *В той сцене с Джейсоном я открываю его волшебный посох. Я должен был стоять там и изображать, что он открылся... Я просто застыл, потому что у меня нет воображения. Знаете, это действительно так: если я не вижу чего-то конкретного, у меня большие проблемы с тем, как реагировать на это.*

Возможно, Г'Кар был неестественно зажат в той сцене (хотя отсутствие эмоций с его стороны – это тоже определенный штрих), зато после монтажа сцена приобрела определенную комичность, поскольку по инициативе Стражинского в тот момент, когда минбарский шест раскрылся, звукорежиссеры вставили кошачье мяуканье.

Поклонников неприятно удивило отсутствие Ивановой в этом эпизоде. Сцена с Ивановой была, но ее вырезали из-за нехватки времени. Позднее ее вставили в следующий эпизод.

А вот один из серьезнейших «ляпов» – в прологе эпизода Франклин говорит примерно следующее: «Прошло 14 дней с момента гибели капитана Шеридана на За'ха'думе и 9 дней с момента исчезновения Гарибальди». Здесь ошибка не переводчиков, а самого Стражинского, причем самое интересное, что никто ее так и не заметил до того момента, когда эпизод вышел в эфир.

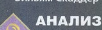
На самом деле речь, конечно же, должна идти о 9 днях с момента предполагаемой гибели Шеридана и исчезновения Гарибальди.

ВЫЗОВ – The Summoning

Производственный номер: **403**
Дата премьеры: **18 ноября 1996 года**
Сценарист: **Майкл Стражинский**
Режиссер: **Джон Макферсон**
Рейтинг в Internet: **8,63**

Иванова и Маркус отправляются на поиски Изначальных и делают ужасающее открытие. Благодаря сведениям, полученным Г'Каром, Заку удается отыскать Гарибальди, но сам Г'Кар оказывается на грани жизни и смерти.

В ролях:
Уэйн Александер – Лориен
Вортем Криммер – император Картажье
Крис Айер – техник
Эрик Зивот – Верано
Рон Кэмпбелл – первый посол
Адрайт Чемберлен – Кош
Джонатан Чэпмен – посол Летке
Вильям Скаддер – второй посол



АНАЛИЗ

Название эпизода – Summoning – означает «вызов духов», «вызов призраков», поскольку здесь на «Вавилон-5» возвращаются два человека, которые считались погибшими.

ШЕРИДАН

Прежний Кош призывал Шеридана сражаться с легендами. В своей речи Шеридан сам превращает себя в легенду: «единственный человек, вернувшийся с За'ха'дума живым» (что не совсем верно, поскольку Анна и Морден живы, хотя и изменились).

Видимо, его речь свидетельствует о том, что Шеридан рассматривает себя более важным персонажем, чем прежде, и разделяет мнение Теней, считающих его «фокусом».

JMS: *Я бы сказал – весьма вероятно, что некоторые люди, близкие к Шеридану, удивятся его нынешней позиции... может быть, даже начнут противодействовать ему. Они подумают, не слишком ли далеко он зашел, не возомнил ли он себя Мессией... («Иллюзия правды», «Гонки с Марсом»).*

Речь Шеридана в «Зокало» вызывает воспоминания о его сне («Один в ночи»). Если Лориен подходит (как и все остальные) под описание «человека посередине», не является ли Шеридан на возвышении «человеком на другой стороне» – вероятнее, по другую сторону смерти?

КОШ

Действительно ли прежний Кош относится к людям лучше, чем другие его соплеменники?

JMS: *Несомненно, он заботится о нас больше, чем входило в планы ворлонцев*

В «Интерлюдиях и испытаниях» Шеридан указывает Кошу, что легендой все считают самих ворлонцев. Знал ли Кош, что Шеридан может выступить против Ворлона?

Считая, что прежний Кош заботился о молодых расах (основываясь на мнении Литы), можно ли утверждать, что он не одобрил бы изменения политики ворлонцев?

Если так, то что предпримет «частица» Коша, все еще живущая в Шеридане, попытается ли она помешать осуществлению плана («Падение к апофеозу»)?

ЛИТА

Телепатические способности Литы были усилены ворлонцами. Она сказала, что позволила ворлонцам «изменить» ее, потому что верила. Верила во что? Что они рассказали ей о своих планах? Знает ли она что-то о Тенях и ворлонцах, о причинах их конфликта, что могло бы оказаться полезным для Шеридана?

Кош, находясь в Лите, может держать свои мысли втайне от нее. Может ли она делать то же самое?

JMS: *Она может утаивать некоторые секреты... но только если он не будет настаивать.*

ВОРЛОНЦЫ И ТЕНИ

Каковы были в прошлом тактика и цели Теней и ворлонцев? Первоначально ворлонцы и Тени приняли на себя задачу присматривать за молодыми расами. Тогда между ними поддерживалось строгое равновесие, они соблюдали правила и условия договора, уважая цели другого. Однако через некоторое время соглашения им надоели, и они начали сражаться между собой.

Почему ворлонцы стали вдруг такими жестокими?

JMS: *Я не вижу здесь действительно серьезного изменения их морали... они всегда были очень безжалостными. Вспомните, именно ворлонцы без колебаний уничтожили Несущую смерть в первом сезоне («Несущая смерть»).*

Конечно, в этой ситуации присутствует некоторая эскалация жестокости, это более подробно будет объяснено в следующих эпизодах, но они всегда были такими, это – наше восприятие их. Мы часто видели их такими, какими хотели видеть, а не такими, каковы они на самом деле.

Зачем ворлонцы уничтожают планеты? Действительно, уничтожение планет ворлонцами кажется излишним – ведь можно просто убить все живое на поверхности планеты, однако ворлонцы знают об обычае Теней зарывать корабли в землю («Вести с Земли») и строить подземные города («За'ха'дум»). Они могут считать, что лишь полное уничтожение планеты, на которой побывали Тени, является гарантией победы над врагами.

Почему ворлонцы изменили свою стратегию? Вероятно, это связано с поступком Шеридана («Час волка»). Их решение уничтожить противника может означать, что они проиграли войну на уровне философии: уничтожение расы для получения преимущества – метод самих Теней. С другой стороны, если нет иной возможности остановить войны, кроме как уничтожить Теней, ворлонцы могли прийти к выводу, что само существование Теней ставит под вопрос утверждение философии Порядка.Если Тени и ворлонцы так могущественны, почему они уже не уничтожили все и вся, включая «Вавилон-5»?

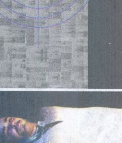
JMS: *Потому, что у них до сих пор не было таких намерений... нельзя вызвать хаос (а именно такова была первоначальная цель Теней), если вокруг нет никого, кто мог бы страшиться хаоса. Кроме того, у них могут быть некоторые идеи, как использовать «Вавилон-5» в своих целях.*

Кто же более опасный враг – Тени или ворлонцы?

JMS: *Все определяется тем, кто из них ближе к тому месту, где вы живете.*

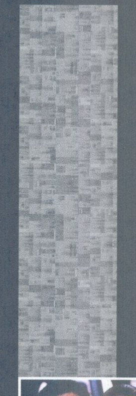
ИЗНАЧАЛЬНЫЕ

Как Изначальные относятся к действиям ворлонцев? Война Ворлона с Тенями привела к тому, что вор-



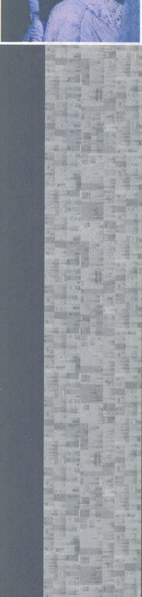


Дрази: *Капитан... извините... Мы думали, вы мертвы.*
Шеридан: *Был. Но мне уже лучше.*



лонцы начали уничтожить целые миры, и потому не могут больше заявлять о том, что они присматривают за молодыми расами. Что думают об этом Изначальные? Они и прежде были недовольны поведением ворлонцев («Голоса власти»), а изменение в их политике может вызвать гнев Изначальных. Вероятно, Лориен способен повлиять на их мнение в отношении ворлонцев.





ИЗ ПЕРВЫХ РУК

КАЦУЛАС

Здесь речь идет о психологии, и не знаю, осознавал ли Джо все это до конца. Он написал эти сцены, и, с его точки зрения, все было закончено, но когда актер получает подобный сценарий, он должен пережить все это. Я в полном смысле слова страдал вместе с Г'Каром. Джо думает, это лишь актерская игра, и это действительно игра, но вместе с тем и настоящее переживание...

В «Вызове» есть сцена избиения Г'Кара, в сценарии было написано: «При 39 ударе из самых глубин его души вырвался крик». Вначале вы говорите себе: «Никогда прежде в своей жизни я так не кричал». Потом, осмыслив сложность задачи, вы говорите: «Я не смогу, это будет слишком больно». Это одна сцена, но ее будут снимать раз шесть или семь, так что подобные крики могут полностью опустошить вас. Наконец, вы говорите себе: «Возможно, этот крик станет для него освобождением. Возможно, это естественно и органично – в нем найдут выражение все те чувства, что он сдерживает внутри».

Тут я не думал о сложностях с гримом – я действительно воспринимал все на уровне психологии, потому что хотел заставить себя ощутить то, что чувствует мой герой в этой безнадежной ситуации. Его гордость вынуждает его умереть молча, но это означало бы сдаться императору, потому что на весах лежит нечто более важное: на одной чаше сам Г'Кар, а на другой – будущее его народа.

КРИММЕР

Когда я прочитал первый сценарий, я осознал, что персонаж Стивена Ферста (Вир) чрезвычайно важен для образа Картажье. Мне дали просмотреть несколько эпизодов, и мне стало ясно, что у Вира очень доброе сердце.

Я должен был перевоплотиться в такого героя, который бы смог вынудить Вира сказать «Лондо, помните, что я только что сказал вам, что должен быть иной путь? Я был не прав. Смерть ему!» Поэтому я должен дать основания и Виру, и Лондо убить меня.

СТРАЖИНСКИЙ

Владимир Вавилов

(Начало см. в предыдущем номере.)

Кабинет службы безопасности

Гарибальди сидит за столом. Он слушает сообщение, что в боевом отсеке произошли некоторые изменения с истребителями. Трансформация связана с расположением сопел. Не успев переварить это, Гарибальди принимает следующее сообщение. Взволнованный голос сообщает о продолжающихся изменениях внешних энергонакопителей.

Они медленно увеличиваются в размерах. Внезапно станцию встряхивает. Гарибальди вызывает Шеридана. Шеридан на экране не появляется, но голос его слышен. Он сразу же начинает возмущаться, что его не предупредили о толчках. Он, видите ли, принимал душ и чуть не упал.

Гарибальди сообщает президенту, что положение слишком серьезное, чтобы возмущаться, и просит его зайти. Шеридан сообщает, что придет, и отключается. В этот момент в кабинет заходит Зак.

Зак: Мы кое-что откопали в архивах, Майкл. Вся информация здесь. *(Зак протягивает Гарибальди два инфокристалла.)*

Гарибальди: Зак, неужели ее так много, что даже на один кристалл не поместилось?

Зак: Я скомпоновал только самое основное. Могу пересказать своими словами.

Гарибальди: Да, так будет лучше и быстрее.

Зак: Отлично, Майкл, но кое-что все-таки следует посмотреть и глазами.

Он вставляет один кристалл в компьютер. На экране возникает «Вавилон-5».

Зак: Это кадры из фильма. Всего их более ста серий, по сорок две минуты, но до нашего времени дошли лишь несколько фрагментов.

Кадры на экране меняются, крупным планом показана «Белая звезда». Она стреляет куда-то вдаль. Идут карты какого-то боя. Картинка меняется. Появляется Шеридан, выступающий перед послами Лиги.

Гарибальди: Не понимаю, что тут интересного, обычная хроника. «Межзвездные новости» после войны постоянно пичкают этим зрителей.

Зак: Все дело в том, какого года эта хроника, Майкл. Эти кадры демонстрировались на Земле в конце XX века. Автор сценария – некий Стражинский. Мы провели сравнительный анализ. Смотри. *(Зак что-то набирает на клавиатуре. На экране возникают две фотографии. Немного погудев, компьютер сообщает, что представленные личности идентичны.)* Это один и тот же человек, Майкл. Никаких сомнений.

Гарибальди *(бормочет)*: И зачем я только не послушался Лиз. Сидел бы сейчас на Марсе, пил бы сок. *(Громко.)* Ну давай, выкладывай все, что удалось откопать.

Зак: В конце XX века объявился некий пророк, его звали JMS. Под этим именем скрывался наш приятель. В течение нескольких лет он показывал по всему миру фильмы про «Вавилон-5». Рассказывал, как тогда считали, байки про будущее. Выступал с проповедями, как все будет там, в его будущем. Очень любил все объяснять, почему это так, почему это сяк... Многие ему не верили, считали все это бредом. Но многие и поверили. По всему миру начали организовываться секты почитателей JMS. Движение JMS'а или, как тогда говорили, «Вавилона-5», ширилось и процветало. Организовывались подсекты. Майкл, они организовали и секту твоих почитателей, и даже моих. Были секты Франклина, Литы и Талии. Бестер тоже не остался в стороне. А уж сект Деленн и Шеридана вообще было хоть пруд пруди.

Гарибальди: Так он что, путешественник во времени?

Зак: Я думаю, все намного хуже, Майкл. Он не только путешественник во времени, он, по всей видимости, и творец времени. Вспомни свой разговор с бракири на базаре. Да и весь этот бардак, который начался с его приездом. Инопланетяне спешно собирают чемоданы. И все эти разговоры насчет его способности заставлять исчезать вещи и живых существ.

Гарибальди: Бракири говорил что-то насчет За'ха'дума. Неужели это он?

FRIEND

Во время разговора на экране продолжают идти кадры хроники. На одном из них появляется Гарибальди. Он руководит своими подчиненными. У него если и не роскошная шевелюра, но волос явно побольше, чем сейчас.

Гарибальди: Компьютер, стоп. *(Картинка останавливается.)* Так вот кто лишил меня волос. А я никак не мог понять, куда они подевались. Наверное, ты прав, Зак.

Зак: Он много навредил всем нам, Майкл. Компьютер, продолжить. *(Картинка приходит в движение. Теперь на экране посол Минбара Деленн общается с Шериданом.)* Это он запрограммировал тебя. Он, а не Бестер. Кадры хроники подтверждают это. Бестер сам пострадал от его выкрутасов. Он упрятал единственную любовь Бестера в криоящик. Майкл, он просто издевается над нами. Это он записал меня в «Ночную стражу». А я-то никак не мог понять, за каким чертом меня понесло к этим придуркам. Это он...

Зак замолкает, так как в кабинет входит Шеридан. У него роскошная бородка. Зак и Гарибальди удивленно смотрят на него.

Гарибальди: Джон, ты когда успел отрастить ее? Ведь вчера ее, вроде, не было?

Шеридан *(погладив себя по бороде)*: Не знаю, что и сказать, друзья. Проснулся сегодня утром, как всегда, пошел к умывальнику, смотрю – борода. Как она за ночь выросла, не знаю. Запишем в загадки. А что, вроде неплохо смотрится. Не знаю, как Деленн, одобрит или нет...

Шеридан бросает взгляд на экран. Там идут кадры с За'ха'дума. Лориен объясняет Шеридану, в чем смысл жизни. Пораженный Джон несколько секунд молча наблюдает за экраном.

Шеридан: Я всегда преклонялся перед твоими способностями, Майкл. Но установить жучок в пещере Лориена... Тут ты просто превзошел самого себя.

Гарибальди: Это не ко мне, это к Стражинскому.

Шеридан: Стражинский? Не могу вспомнить, но что-то знакомое. Это кто?

Зак: Был такой, в XX веке жил. И кадры того же времени. Хотя я сомневаюсь: может, он туда только в отпуск мотался, а сам здесь пакостил.

Шеридан: Вы не могли бы поподробнее?

Зак и Гарибальди, вежливо перебивая друг друга, пересказывают все, что они уже знают. Шеридан внимательно выслушал их рассказ.

Шеридан: А что? Выглядит правдоподобно. Знаете, меня периодически донимает один вопрос: за каким чертом я в 59-м решил приударить за этой минбаркой? Так и не нахожу ответа. Ну, он у меня дождется! В каком он, говорите, номере остановился?

Гарибальди: Не горячись, капитан. Если он проведает про то, что нам стало известно, нас просто не станет.

Шеридан: Как не станет?

Гарибальди: Так, не станет и все. Вспомни За'ха'дум. Ты думал, что это Лита. Нет, это все Стражинский. И Анну твою завербовал к Теням. Не спрашивай меня, как. Может, сказал «да будет так», и все...

Гарибальди замолкает, следя за действием на экране.

Шеридан *(потрясенно)*: Подумать только! Если все это правда, то кто мы такие? Всего лишь бред сумасшедшего? Может, нас и вообще нет? Материальны ли мы?

Гарибальди: Лучше об этом не думать, чтобы самим не сойти с ума.

Шеридан: Нет, так это оставлять нельзя. Я не хочу жить только двадцать лет. Я знаю, что я умру. Все мы умираем. Но сказать «ты умрешь через двадцать лет» – это слишком. Лориен сказал мне...

Гарибальди: Лориен здесь не причем. Он всего лишь одна из марионеток в руках этого кукловода. А потом он ему надоел, вот и отправился твой Лориен за Предел. Да еще вместе со своими друзьями. Но хватит об этом. Вряд ли мы сможем что-то изменить. Как это не прискорбно, его надо просто убрать.

Шеридан: Нет, убийство – это слишком жестоко. Так нельзя. К тому же у нас нет все-таки убедительных доказательств, одни предположения. Они хоть и правдоподобны, но все-таки...

Зак: У нас никогда не будет никаких доказательств. Что бы мы ни узнали, мы всегда можем сказать, что это еще одна проделка Стражинского. Но и убирать его тоже бессмысленно. Он вполне мог запрограммировать наши действия на многие годы. Убрав его, мы ничего не изменим. А можем даже нарушить баланс Вселенной. Она просто может исчезнуть.

Шеридан: Но должен же быть какой-то выход. Надо что-то придумать. Пускать все на самотек не в моих правилах.

Несколько мгновений все сидят в полной тишине, наблюдая за хроникой, идущей на экране. Там в этот момент доктор Франклин проводит обследование Гарибальди. Внезапно Гарибальди вскакивает.

Гарибальди: Выход есть. Все дело в этом ноутбуке!

Шеридан *(хлопает себя по лбу)*: Конечно, как же я сам не догадался.

Гарибальди *(язвительно)*: А почему ты считаешь, что всегда сам догадываешься? Это Стражинский догадывается.

Шеридан *(не менее язвительно)*: Так это он догадался, что надо сломать ноутбук, и тогда мы будем свободны в своих действиях, а не ты?

Гарибальди: Может быть, но в этот раз он решил, чтобы догадался я, а не ты. Ты и так слишком много догадываешься. Пора и честь знать.

Шеридан: Я догадываюсь, потому что я...

Гарибальди *(перебивая)*: Знаем, знаем, пуп мира.

Зак: Перестаньте огрызаться. Лучше подумаем, как нам завладеть ноутбуком.

Гарибальди (успокоившись): Ну, это просто. Вызови его, Зак, к себе для выяснения каких-то вопросов. А я проникну к нему в каюту. Остальное – дело техники.

Шеридан: Ну что ж, так и поступим. Если он позволит нам сделать это.

Гарибальди: Вряд ли он полностью контролирует действия всех нас. Скорее всего, он с помощью ноутбука вносит в них некоторые изменения в зависимости от настроения или просто играет. То же мне, игрун!

Шеридан: Будем надеяться, что это так. Хотя мы все равно этого никогда не узнаем. Желаю удачи, Майкл. *(Он встает и направляется к двери, потом останавливается и оборачивается.)* Нет, какой мерзавец! Так наколоть меня на За'ха'думе! Интересно, что он этим хотел сказать?

Гарибальди: Нам еще повезло, Джон. Мы хоть в живых остались.

Каюта Стражинского

Темно. Гарибальди крадется по каюте. Он подходит к столу, на котором лежит ноутбук, нажимает несколько клавиш. Экран вспыхивает. Из кармана Майкл достает небольшой гвоздик. Он уже собирается использовать его, но потом кладет рядом на стол и нажимает несколько клавиш. Рядом материализуется Даффи Дак. Он начинает что-то быстро говорить и корчить гримасы. Гарибальди медленно протягивает к нему руку. Ру-

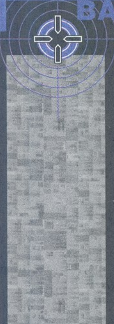
Раздел подготовила Екатерина Воронина

Главный консультант: Андрей Рубин

«Beyond Babylon 5» www.babylon5.incoma.ru

Российский Фан-клуб «Вавилон 5» www.babylon5.aha.ru www.b5.ru

Оригинальная графика: Сергей Щавелев



ка, не встречая сопротивления, проходит сквозь Даффи. Лицо Майкла покрывается испариной.

Гарибальди: Боже мой, так просто. Неужели все это правда и материален только Стражинский со своим ноутбуком? А я и все вокруг – всего лишь образы его больного воображения? Что же тогда есть мой мир? Или теперь это твой мир, Даффи?

От этой мысли Гарибальди вздрагивает. Его рука дергается, Даффи вскрикивает и падает на стол. Гарибальди берет гвоздик и, вздохнув, втыкает его между клавиш. Жалобно пискнув, компьютер останавливается. Экран гаснет. Гарибальди забирает тушку Дака и выходит из каюты.

Кабинет Зака

В кабинете Зак и Стражинский. На столе лежит раскрытый ноутбук. Экран не светится. Возмущенный Стражинский кричит на Зака.

Стражинский: Какие-то негодяи испортили мне ноутбук. И произошло это в тот момент, когда меня вызвали вы. Это наводит меня на некоторые подозрения.

Зак: Не понимаю, почему вы горячитесь. Да, кто-то повредил ваш ноутбук. Мы проведем расследование и разыщем этого человека или инопланетянина, но для этого нам нужно, по крайней мере, знать, зачем он это сделал. А вы не хотите нам помочь. А ноутбук мы за счет «Вавилона-5» можем починить. У нас достаточно квалифицированные специалисты. Но вы не хотите, чтобы мы его чинили.

Стражинский: Я не хочу, чтобы кто-то копался в реликвии моей семьи. Ноутбук невозможно починить, не зная некоторых нюансов.

Зак: Так сообщите нам, и мы починим его. Бесплатно.

Стражинский: Это семейная тайна, я не могу сообщить вам ее. Но я так этого не оставлю, я буду жаловаться вашему начальнику.

Зак *(вскипает)*: Какому начальнику, приятель? Ведь для этого его нужно сначала придумать, а потом создать, а как ты теперь будешь это делать?

Пораженный Стражинский молча смотрит на Зака. Затем, не говоря ни слова, он берет свой ноутбук и выходит.

■

ВАВИЛОНСКАЯ РУЛЕТКА

Крупье: Владимир Вавилов, Илья Изов, Дмитрий Пономарёв

Вавилонская Рулетка, в дальнейшем просто Рулетка, – это, коротко говоря, сетевая игра по фантастическому фильму «Вавилон-5». Смысл этой игры – ответы на вопросы. Есть группа людей, которым нравится отвечать на вопросы, имеющие отношение к «Вавилону-5», от лица персонажей фильма. И есть другая группа людей, которые не против задать парочку или парочку десятков вопросов. Рулетка передает вопросы отвечающим, и ответы спросившие могут прочесть на ее страницах. Первоначально планировалось сделать так, чтобы на вопрос отвечал случайно выбранный персонаж, поэтому и возникло такое название; но теперь можно задавать вопросы и тем персонажам фильма, которых вы хотите спросить, а не только тем, на кого укажет колесо Рулетки. Правил Рулетки как таковых не существует из-за ненадобности. Все вопросы и ответы проходят через Крупье (так называется администрация), и в случае, если кто-то попытается оскорблять кого-либо, распространять рекламу и вообще вести себя невежливо, его слова быстро попадут туда, куда попадают удаленные буквы и файлы – на выход нуль. Да и отвечающие могут отвергнуть вопрос, если он некорректен. Впрочем, таких случаев до сих пор было очень немного, и мы гордимся, что к нам ходят такие достойные посетители.

Как играть? Вот наш адрес: http://lbvf.hypermart.com/. Отсюда вы попадете на титульную страницу и, щелкнув на центральной картине, попадете собственно в Рулетку. Все разделы ее доступны через меню, расположенное в нижнем кадре. Пункт «Правила» содержит более подробную информацию, в том числе и о том, как стать отвечающим за какого-нибудь персонажа. Итак, удачи вам, и не только в азартных играх!

Вот несколько наиболее удачных, по мнению Крупье, вопросов и ответов.

Мистеру Мордену: Скажите, мистер Морден, почему вы согласились на сотрудничество с Тенями и что вас не устраивало в этом процессе? Или поводов для недовольства не было?

Морден: Я заключил с ними сделку, весьма важную для меня. Достаточно об этом. Меня устраивало все – Тени были очень милы, они даже оборудовали все для удобства моего проживания. К тем, кто помогает им, Тени очень внимательны.

Г'Кару: Как вы относитесь к тому, что JMS в Штатах вовсю распродает ваши статуи в натуральную величину (на резиновой подставке), причем со своим автографом?

Г'Кар: А кто такой JMS и в каких Штатах это происходит? Я заявляю самый решительный протест!!! Со мной никто не договаривался!!!

Затрасу: Послушайте, Затрас... Послушайте, мудрый... Не разъясните ли Вы нам окончательно, чем питаются Затрасы? И еще: они все питаются одним и тем же или среди Вас есть привереды, которые, например, готовы лучше умереть, чем есть цветную капусту?

Затрас: Затрас НЕНАВИДИТ цветную капусту! Так же, как и квашеную! И вообще, лучше толстого дождевого червяка ничего нет! Кладезь протеинов и минеральных веществ. Если бы Морден питался червяками, то, Затрас уверен, никакая атомная бомба ему бы не повредила – ну вы помните, когда Шеридан призахадумался... А вообще, Затрасы разные. Некоторые едят одно, а некоторые другое. Так что не судите всех Затрасов по Затрасу.

Кошу Наранеку: Как Вы считаете, каково истинное предназначение женщины: возглавлять Армию Света или быть просто хорошей женой?

Ответ: Да...

Виру Котто: За каких-то пару лет вы превратились из маленького толстячка (прошу прощения) в приятного, стройного центаврианина. С чем это связано?

Ответ: Вообще-то я люблю поесть, и, живя на Центавре, уделял достаточно времени этому. Но жизнь на «Вавилоне-5»... под началом Лондо... у меня почти не остается времени даже на сон.

Комментарий от крупье: Ответ следует донести до доктора Франклина. Он может помочь.

Деленн: Что есть свет и что есть тьма?

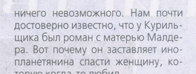
Ответ: Жизнь сама по себе ни свет, ни тьма: она вместилище и света, и тьмы, смотря по тому, во что вы сами превратили ее.

Бестеру: А Вы когда-нибудь сканировали ясновидящих?

Ответ: Конечно. Ясновидящие такие же люди, как и все. Только, в отличие от обычных людей, у них в голове можно прочитать не только то, что уже было, но и то, что будет. Иногда это бывает полезным.

Затрасу: Сколько раз в свой жизни Вы пользовались Машиной Времени?

Ответ: Затрас стар. Он жил долго. Великая Машина нуждается в Затрасе. Затрас не помнит, сколько раз он перемещался по Времени. Ты конечен, Затрас конечен. Время бесконечно. Никто не знает, что Затрас один. Все думают, что их десять. Но на самом деле мы все – Затрас. Просто из разных времен.



Денис Чекалов

ЧЕЛОВЕК С СИГАРЕТОЙ





Противостояние между агентами ФБР Малдером и Скалли с одной стороны и таинственной фигурой Человека с сигаретой – с другой является одним из основных стержней сюжета «Секретных материалов». Отчего же Курильщик не позаботился решить эту проблему раз и навсегда? Нам известно, как просто для его организации убрать со своего пути опасного человека, не вызвав при этом ничьих подозрений.

В прошлом номере мы рассмотрели несколько вариантов ответа на этот вопрос, и все они оказались неубедительными. Попытаемся же понять мотивы действий Курильщика.

– Вы знаете, как важен агент Малдер – для равновесия, – сказал Курильщик, приказывая инопланетянину спасти жизнь матери Малдера. В чем же состоит это загадочное равновесие?

Вполне возможно, что слова Человека с сигаретой не следует понимать буквально. Быть может, важнее контекст – где и когда были произнесены эти слова.

Долгое время одним из наиболее убедительных предположений, проливающих свет на действия Курильщика, было то, что Малдер – его сын. На самом деле в этом нет ничего невозможного. Нам почти достоверно известно, что у Курильщика был роман с матерью Малдера. Вот почему он заставляет инопланетянина спасти женщину, которую когда-то любил.

Далее нам становится известно, что сестра Малдера, Саманта, на самом деле дочь Курильщика – опять-таки только с чужих слов.

Наконец, перед своей мнимой гибелью Человек с сигаретой держит в руках фотографию сестры и брата Малдеров.



На самом деле это был очень красивый сюжетный ход, и, несмотря на откровенное сходство, с первого взгляда даже незаметно, что он в точности повторяет вторые «Звездные войны», когда Люк оказывается сыном Дарта Вейдера. Однако в конце концов Крис Картер сделал возможным такой поворот событий, введя настоящего сына Курильщика – тоже агента ФБР.

Но у Курильщика могло быть несколько сыновей...

Вернемся к вопросу о равновесии. В первых эпизодах Курильщик выступает перед нами как всесильная фигура, способная решить все, согласно своему желанию.

Однако потом мы узнаем, что он – лишь один из функционеров Консорциума, причем не самый влиятельный. Он вынужден отчитываться перед своими боссами, и в конце концов (точнее, в начале пятого сезона) они решают убрать Курильщика как исчерпавшего свой потенциал.

Глубокая Глотка использовал Малдера для того, чтобы залечить свою больную совесть. Теми же мотивами руководствовался и мистер Икс.

Не резонно ли предположить, что Курильщик тоже рассматривает Малдера как своего агента, который никому не подчиняется, сознательно действует против него и, тем не менее, может быть полезен? Курильщик не мог не понимать, что рано или поздно его боссы откажутся от него и постараются уничтожить.

«Рано или поздно они избавятся от каждого из нас», – говорит Привлекательная женщина доктору Этвуду («Добыча»). Курильщик мог оставлять Малдера в живых и даже позволять ему мало-помалу узнавать правду для того, чтобы потом использовать его в борьбе за власть в Консорциуме.

Все эти предположения достаточно интересны, однако в то же время и спорны. Гораздо более убедительным представляется другое.

Вспомним серию из первого сезона, когда Скалли пыталась устроить свою личную жизнь. У нее спрашивают, не подходит ли для этой роли Малдер. Он болван, отвечает Скалли. То есть, конечно, не болван, поправляется она, но уж слишком помешан на своей работе. Далее – великолепный монтаж – мы видим, как Малдер идет один по лесной дороге.

Перед нами – символ всей его жизни, путь в одиночестве к цели, которую он не видит, но верит в то, что должен идти.

А теперь вернемся к эпизоду разговора Малдера с Курильщиком вскоре после похищения Скалли. У меня ничего нет, говорит Курильщик. Нет семьи, есть кое-какая власть. Это все.

Несложно увидеть, что в Малдере Курильщик видит себя в молодости.

В сущности, два эти персонажа – одно; они готовы отказаться от всего, что является смыслом жизни обычного, среднего человека – семьи, спокойствия, постоянного достатка. Они верят в свое дело и готовы пожертвовать всем – и даже всеми. Брат Скалли обвиняет Малдера в том, что из-за Фокса потерял одну сестру, а теперь может потерять другую. И все это из-за каких-то маленьких зеленых человечков? Курильщик убивал людей, но, как и Малдер, верил, что это необходимо.

Нельзя даже сказать, что Курильщик и Малдер – это две стороны одной медали, нечто вроде черного и белого; эти персонажи едины в мотивах, которые ими движут. Разница между ними лишь в том, что они находятся на разных этапах одного и того же пути.

Недаром Курильщик предлагает Малдеру работать с ним. Как сказал Томми Ли Джонс: «Я приготовил себе замену» («Люди в черном»).



ОСНОВНЫЕ СОБЫТИЯ ПЯТОГО СЕЗОНА

Пятый сезон является поворотным в сериале – наступает перелом в сюжетной линии. Значительным изменениям подвергается концепция. Сегодня мы подведем некоторые итоги сезона с тем, чтобы в следующих номерах открыть завесу тайны над шестым.

ИНОПЛАНЕТЯНЕ И КОЗНИ АМЕРИКАНСКОГО ПРАВИТЕЛЬСТВА

Самое главное, чего все ждали вот уже четыре с половиной года. Теперь нам известны основные факты относительно деятельности на Земле пришельцев, а также об их взаимоотношениях с правительствами США и России.

1. Существуют две группировки – регулярные силы пришельцев и повстанцы. Как-то очень похоже на «Звездные войны», верно? Мы видим некоторых из пришельцев – они выглядят как люди, только у них нет лиц.

2. Американское правительство сотрудничает с регуляторами, однако не от хорошей жизни, а от страха перед их возможностями. В то же время главы Консорциума пытаются играть на разнице интересов регуляторов и повстанцев с тем, чтобы не превратить Землю в колонию пришельцев.

3. Самая главная опасность, с которой придется столкнуться человечеству в борьбе за независимость, – это та дрянь, которая проникает в людей и выражается в виде черных облачков в глазах.

4. Русские и американцы ведут гонку технологий в поиске противоядия от этой инопланетной заразы. Наши победили! В секретных лабораториях Сибири, где производили опыты над преступниками, была выработана сыворотка. Крайчик похитил ее и перевез в Штаты. Эксперименты показали, что противоядие действует.

Два замечания по этому пункту: одна из немногих серий, где русские наконец-то говорят на русском, который можно различить на слух. Во-вторых, Крайчик тоже был заражен инопланетянином, но тот вышел из него, после чего никаких последствий для здоровья Крайчика не последовало (руку ему отрезали потом).

5. Апелляция к классике – в данном случае к Стивену Спилбергу. Одни инопланетяне проводят акцию по сбору на Земле людей, в то время как пришельцы из другого лагеря постоянно опережают первых и безжалостно уничтожают собравшихся в экстатические шествия контактеров. Сложно придумать более злое и ядовитое издевательство над «Тесными контактами третьего рода».

6. Малдер нашел свою сестру. Она оказалась дочерью Курильщика и долгое время жила под его опекой. Абсолютно неубедительно. Во-первых, мы не знаем, не подсунули ли Малдеру под видом сестры очередной клон. Во-вторых, ее рассказ не объясняет большинства тайн, связанных с ее исчезновением.

7. У Скалли была дочь, которая родилась в результате опытов и вскоре умерла. Скалли больше не может иметь детей. Названная пара эпизодов вызвала бурное негодование части фанатов, которые выражали надежду, что Картер, наверное, был в отпуске во время съемок этих серий.

ПЕРСОНАЖИ

1. Малдер и Скалли не погибли. Они инсценировали самоубийство Малдера, а Скиннер их прикрыл на необходимое время.

При помощи Курильщика Малдер нашел лекарство для Даны, и она перестала трепать нервы зрителям, харкаясь в камеру кровью.

2. Мы узнали больше о семье Даны – типичные средние американцы.

3. Отношения между Малдером и Скалли в подавляющем большинстве эпизодов интересуют теперь Картера гораздо больше, чем сам сюжет.

4. Малдер делает Скалли предложение выйти за него замуж – в шутку.

5. Мы узнаем о том, как познакомились Малдер и журналисты из «Одинокого стрелка», а также как был основан сам журнал. Кроме этого, становится очевидно, почему название журнала ни в коем случае нельзя переводить как «Одинокий охотник» (имеется в виду убийца Кеннеди).

6. Скиннер выходит на роль третьего центрального персонажа. К примеру, в видеоверсии трех серий о мнимом самоубийстве Малдера его имя появляется в титрах вместо имени Криса Картера. Кстати, увеличение роли Скиннера вызвало неудовольствие некоторых фанатов – не ясно, почему.

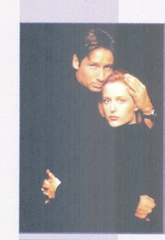
7. Образ Курильщика углубляется, из просто темного персонажа он вырастает в трагическую фигуру.

8. Проясняются отношения Крайчика с русскими, хотя и не до конца. Он ведет двойную игру со своими сибирскими товарищами для того, чтобы, шантажируя Консорциум, обеспечить себя и свою любовницу.

9. Крайчик либо коммунист, либо тесно связан с ними и нахватался их выражений. Кстати, в этой серии имеется забавная и в то же время очень важная неточность в переводе. Имеется в виду не очередная ошибка русских переводчиков, а сам оригинал. Прощаясь с Малдером и благословляя его на борьбу с пришельцами, Крайчик называет его «товарищ». Он говорит по-русски, а для американцев имеются титры. В английском же тексте Крайчик говорит «my friend», то есть «мой друг». Следовательно, Крайчик принадлежит к младокоммунистам, хотя американские зрители и не смогли этого понять.

10. Любовница Крайчика – это информатор Малдера из ООН. Мистер Икс оказался не очень дальновидным, раз доверял ей. Сперва мы узнали, что она подставила Малдера и Скиннера перед Курильщиком, теперь она предала и Консорциум ради Крайчика (отсутствие у него руки не остудило пламенную любовь). Ничего хорошего из ее предательства не вышло – она стала подопытным кроликом для испытания сыворотки против пришельцев.

Кто сказал, что это не все? Совершенно верно! Мы продолжим разговор о пятом сезоне в следующем выпуске и поговорим об его финальных эпизодах. Как обычно в сериале, они являются мостиком к следующему сезону, а потому заслуживают особо пристального внимания. Мы также расскажем о Стивене Кинге и Квентине Тарантино и их роли в создании сериала.







Инженер впервые в жизни отправился в круиз по Карибскому морю. Воистину это было незабываемое приключение. Увы, оно оказалось скоротечным. Ураган налетел внезапно, корабль пошёл ко дну ещё быстрее. Он очнулся на песчаном берегу острова, рядом не было ни одной живой души. Ни людей, ни каких-либо припасов – ничего. После непродолжительных поисков он обнаружил кокосовые орехи и бананы. Не поддаваясь нахлынувшему отчаянию, он взял себя в руки и приказал себе выжить.

В течение следующих четырёх месяцев он ел бананы, пил кокосовое молоко и осматривал горизонт в поисках судна, спешащего ему на выручку. Как-то утром он лежал на берегу, почёсывая бороду и озирая морскую даль. Краем глаза он уловил нарушение окружавшей его безмятежной гормонии. Боже, неужели корабль? Нет, из-за скалы вдалеке вышла шлюпка. И в ней оказалась самая прекрасная женщина, которую ему когда-либо доводилось видеть. Ну, если не когда-либо, то за четыре последних месяца – это уж точно. Высокого роста, с прекрасным загаром; лёгкий морской бриз, играя прядями светлых волос, придавал её облику оттенок ирреальности. Она не могла не заметить его, прыгающего на песке и орущего изо всех сил с целью привлечь к себе внимание. Вскоре они встретились.

Всё ещё не веря своим глазам, он спросил: «Откуда ты взялась? Как ты сюда попала?» Она ответила: «Я приплыла с другой стороны острова. Я оказалась здесь после того, как затонул мой корабль». «Поразительно, – произнёс он. – Никак не думал, что кто-то ещё спасся. Сколько вас? Где вы взяли лодку? Повезло же вам – её, должно быть, выбросило на берег вместе с вами!» «Никого, кроме меня, – сказала женщина. – И лодку не выбросило, ничего не выбросило». «Интересно, – сказал мужчина, – а откуда же тогда взялась лодка?» «Я смастерила её из того материала, что мне удалось обнаружить на острове, – ответила женщина. – Вёсла сделаны из веток резинового дерева, а на борта и киль пошёл эвкалипт». «Постой, постой, – перебил её он. – А как же орудие труда, инструменты – они откуда появились?» «Их я тоже сделала, – повела плечами она. – На южной стороне острова есть выход на поверхность рудной породы. Я обнаружила, что, раскалив её до нужной температуры в печи, я могу получить вполне полноценное железо. Из него я сделала простейшие инструменты, а дальше всё было просто. И хватит об этом. Где ты живёшь?» Ему ничего не оставалось, как признаться, что он проводит ночи на берегу. «Хорошо, в таком случае поплыли ко мне», – предложила она. И они сели в её лодку и направились на её сторону острова.

Женщина без особых усилий пригнала лодку к небольшому причалу, откуда можно было пройти к её жилищу. Она привязала лодку аккуратно сплетённой верёвкой из конопли. Они прошли по мощёной камнем дорожке мимо пальмового дерева к живописному бунгало, раскрашенному белой и синей краской. «Не так, чтобы очень, – обмолвилась она, – но я зову это домом. Присядь, пожалуйста, я принесу чего-нибудь выпить». «Нет, – сказал мужчина, – снова кокосовое молоко... я не уверен, что мой желудок это стерпит». «Ну почему же кокосовое молоко, – ответила она. – У меня есть перегонный куб. Как насчёт стаканчика виски?» Он утвердительно кивнул, тщательно пытаясь скрыть удивление, и они присели продолжить разговор на её тахту. Прошло немного времени, и они поведали друг другу свои истории, после чего женщина спросила: «Послушай, ты всегда носил бороду?» «Да нет, – ответил он. – Я брился начисто всю свою жизнь. Даже во время круиза». «Прекрасно, если ты захочешь побриться – поднимись по лестнице наверх в спальню, в ванной висит шкафчик, где ты найдёшь всё необходимое». Он не стал задавать глупых вопросов и поднялся в ванную, где обнаружил бритву с костяной ручкой, к которой на шарнирном соединении были прикреплены две отточенные раковины. Мужчина побрился, принял душ и спустился обратно.

«Ты выглядишь потрясающе, – сказала женщина. – Я поднимусь наверх – пора переодеться во что-нибудь более удобное». Так она и сделала. А мужчина вернулся к своему виски. Прошло немного времени, и женщина вернулась. Она благоухала нежным цветочным ароматом и была одета в стратегически расположенные фиговые листья. «Признайся, – произнесла она, – мы оба провели на этом острове четыре месяца, лишённые радости человеческого общения. Ты понимаешь, что я имею в виду? Было ли тебе одиноко, хотелось ли чего-нибудь такого, чего тебе действительно не хватало? Чего-то, в чём нуждаются и мужчины, и женщины? Того, что здорово было бы получить прямо сейчас?»

«Да, было, – ответил мужчина, передвинувшись к ней поближе и остановив на ней ласковый взгляд. – Скажи мне... А нет ли у тебя здесь, случаем, выхода в Интернет?»

* * *

Война в Югославии. Два «МиГа» патрулируют воздушное пространство. Пока все тихо. От скуки пилоты вяло спорят друг с другом:

– Спорим, собью ракетой вон ту ворону?

– Нет, не собьешь, маленькая очень.

– 100 баксов, если сбиваю!

– По рукам!

Сказано – сделано. Пилот первого «МиГа» выпускает ракеты по вороне. Раздается взрыв, вниз летит груда черных обломков... Удивилась ворона, удивились пилоты «МиГов». Но больше всех удивился пилот сбитого самолета-невидимки F-117.

* * *

Из новостей о событиях в Югославии:

– Наконец-то русские хакеры докопались до программного обеспечения ракеты «Томагавк». Теперь она называется «Бумеранг».

* * *

У хакера спрашивают:

– Почему это у тебя Windows 95 вдвое меньше места занимает?

– А я из него все баги выкинул.

* * *

Подходит как-то Билл Гейтс с подругой к ресторану, а на нем табличка: «Ресторан совершил недопустимую операцию и будет закрыт!»

* * *

А почему фирма Микрософт не занимается выпуском мониторов?

– А где вы видели глючные мониторы???

* * *

Что будет, если на ракеты «Томагавк» поставить Windows?

– а). Они повиснут в воздухе... б). Полетят к Биллу за апдейтом...

* * *

Идут по улице два мужика-программиста.

Первый мужик говорит второму:

– Слышь, а говорят, что программное обеспечение для нового американского самолета-невидимки «Стелс-2» будет разрабатывать «Майкрософт»!

Второй:

– Скорее всего, это связано с тем, что новый самолет должен уметь неподвижно зависать в воздухе.

АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ

ИГРЫ

14-летний игроманьяк, фанат RTS, FPS и RPG **Андрей Ленвальский** просит потенциальных товарищей по интересам писать ему по адресам: обычному почтовому – 660097, г. Красноярск, ул. Дубровинского, д. 52, кв. 80, а также E-mail: lma@scn.ru (с указанием в теме «For Andrew»).

* * *

Hi! Игромания! Привет всем! Все фанаты, любители или просто игроки DUNE 2000!!! Ответьте, если не жалко чернил. Напишите. Пол, возраст – все равно. Мне 11 лет. Меня зовут Мамун. Могу дать много кодов!!! Все любители стратегий в реальном времени – пишите мне. Ответ – 200 %. Жду!

194100, Санкт-Петербург, Лесной проспект, д. 37, корп. 2, кв. 467. **Мамун Пайкар.**

* * *

Хочу переписываться с геймерами, «уважающими» RPG и обожающими RTS. Отвечу всем!

Пишите **Муне.**

141007, Моск. обл., а/я 6.

* * *

Hello всем любителям «Игромании» и компьютерных игр. Я прошел немало игр, среди них квесты, RPG, 3D-action, аркады и многое другое. Со всеми поделюсь своими секретами. Пишите все, кому не лень, по адресу:

450071, г. Уфа, ул. 50 лет СССР, д. 40, кв. 27. **Сундуков Андрей**.

* * *

Дорогие игроманы! Меня зовут Ваня, мне 12 лет. Я очень люблю этот журнал и хотел бы получать письма от его читателей. Пишите мне все, кто захочет. Буду очень ждать.

111555, г. Москва, ул. Сталеваров, д. 8/22, корп. 4, кв. 630. **Новиков Иван**.

* * *

Пишут вам фанаты StarCraft из Тобольска. Мы прошли (помимо упомянутой игры) WarCraft (все части), Commandos, «Аллоды», U.F.O и др. Хотим переписываться с любителями RTS, RPG, Wargames, quests, 3D-action, а также обмениваться кодами и прохождениями к разным играм. Ответим всем на 100 %.

626100, Тюменская обл., г. Тобольск, 9 мкр., д. 15-а, кв. 54. **Новиков Павел** (с пометкой – «IGROMANIA»).

* * *

Я – **Орехов Иван.** Мне 15 лет. Я из клана X-COM Warriors. Кто любит играть в Unreal, Quake 2, Sin, Half-Life, StarCraft, Brood War – пишите. Отвечу всем.

109316, г. Москва, ул. Иерусалимская, д. 6, кв. 69.

* * *

Привет всем любителям компьютерных развлечений! Давайте переписываться! Все поклонники Fallout 2, Worms 2, Carmageddon 1, 2, NFS III, Blood 2 и других не менее интересных игр, ответьте. Если вас это не пугает, то скажу, что мне 13 лет. Ответ с моей стороны обязателен!

129075, г. Москва, ул. Цандера, д. 7, кв. 508. **Носачев Андрей**.

* * *

Мое имя Миша. Я любитель игр типа First Person Shooter. Полностью прошел Doom 3, Super Doom, Blood 1-2, Quake 1-2, Sin. Отвечу всем безнадежно заболевшим «игроманией». Еще мне нравятся Heroes 2-3 и Fallout 2. Если кто знает, куда идти в предпоследнем уровне Half-Life, пишите.

125047, г. Москва, ул. Чаянова, д. 15, кв. 11. **Родионов Михаил**.

* * *

Тем, кому нужны советы по прохождению игр, по их взлому или просто хочется высказаться на бумаге. Пишите, отвечу обязательно!

109544, г. Москва, ул. Библиотечная, д. 6, кв. 80. **Сергею**, или **TEMPTERy**.

* * *

Привет, мой любимый журнал «ИГРОМАНИЯ»!!!

Привет всем геймерам!!!

Меня зовут Андрей (Andrew), мне 16 лет, я учусь в 11 классе. Я хотел бы преписываться со всеми любителями компьютерных игр (жанры: Action, Arcade, Adventure, квесты, симуляторы) и вообще любителями PC. Пишите!!! Отвечу всем (200 %)!!!

426075, г. Ижевск, ул. Ленина, д.162, кв.30. **ANDREW**.

Мой E-mail: andrewuser@dan.udm.ru.

* * *

Мне 16 лет, живу я в ужасной дыре, мне не хватает общения с ребятами, которые тоже увлекаются компьютером. Я прошёл много игр разных жанров. Мои любимые игры: QUAKE, DIABLO. Я, зная много кодов и прохождений разных игр, могу поделиться.

Мой адрес: naida@Lacerta.ru. **Женя (JOHN)**.

ДРУГИЕ МИРЫ

Вавилонцы! Меня зовут Un'Thon, я нарн. Судьба занесла меня за Предел Мира, и мне ужасно одиноко во Вселенной. Недавно благодаря «Игромании» № 10 за 1998 г. я познакомился с замечательной девушкой по имени Na'Toth. Они (Na'Toth и «Игромания») вернули меня к жизни. Теперь – моя очередь «причинять добро». Каждый, кто скучает, у кого депрессия или кому просто охота поболтать на любимые вавилонские темы, пусть пишет мне. Нарны, Тени, Минбарцы – да все подряд. Кому не в лом черкнуть пару строк, черкайте их по адресу:

142440, Моск. обл., Ногинский р-н, пос. Обухово, ул. Ковровый комбинат, д. 49, кв. 10. **Un'Thon'y**. Отвечу всем.

P. S. И не грузите меня, пожалуйста, играми. Я все равно в них ни бум-бум.

* * *

HELLO, OLD FRIEND!

Здравствуй, незнакомец. Если Ты живешь в Санкт-Петербурге, если Ты любишь все, что связано с «Вавилоном», если Ты хочешь узнавать все новости, касающиеся «Вавилона», практически из первых рук, наконец, если ты просто захочешь пообщаться с себе подобными и провести несколько часов в теплой дружественной обстановке, то спешим сообщить Тебе, что познакомиться с нами можно каждую субботу в 12 часов дня при выходе из станции метро Горьковская (желательно не опаздывать). Там наш неофициальный пункт сбора, где мы обмениваемся свежими новостями, совершаем свои ритуалы и просто общаемся. Нас пока не так много, как в Москве, но с каждым новым днем наше движение растет и крепнет. Мы очень тесно сотрудничаем с московским фан-клубом, а также с некоторыми зарубежными фанатами. Межзвездный Союз и Лига Неприсоединившихся Миров рада каждому новому существу, вступающему в нашу организацию, так что ждем-с...

My nickname is **Starlv**, my race is Vorlon, my ICQ: 14274688 (FIDO: 2:5030/651.36).

ОБЩЕНИЕ

Привет! Меня зовут Евгений. Мне 16 лет. Хотел бы переписываться с фанатами группы Cranberries.

Почтовый адрес: 624170, Свердловская область, г. Невьянск, ул. М. Горького, д. 19, кв. 36, **Евгению**.

Адрес в сети FidoNet: 2:5080/37.43, to: Eugene.

* * *

Мне 15 лет, зовут Игорем (Sky Tiger). Напишите мне! Отвечу обязательно! Может быть, найдете друга и единомышленника. Жду писем!

454116, г. Челябинск, ул. Героев Танкограда, д. 118, кв. 170. **Клименко Игорь**.

Уважаемый Игорь! Ваше письмо было бы опубликовано в полном объеме, будь оно написано разбор-

чивым почерком. Учтите, пожалуйста, на будущее (и не только Вы один).

* * *

Меня зовут Влад. Я являюсь одним из учредителей клуба «Доверие по переписке». Пишите те, кому плохо в этой жизни, пишите те, кто хочет высказаться. Единственное ограничение: просьба отказаться от «крутых» слов на «народном» сленге. Это клуб для тех, кому нужна помощь. Анонимность гарантирую (при особом комментарии автора письма).

454006, г. Челябинск, а/я 8435.

Кузнецов Влад.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

Дорогие игроманы! Редакция, как и прежде, внимательно просматривает и анализирует вопросы, с которыми вы к ней обращаетесь. При этом выяснилось, что подавляющее большинство этих вопросов так или иначе связано с конкретными (подчас мельчайшими) деталями прохождения той или иной игры. Публикация ответов на подобные вопросы невозможна по простой причине нехватки места. Поэтому ЕЩЕ РАЗ призываем вас воспользоваться более простым способом: предложите поместить ваш адрес в рубрике «Адреса для переписки», кратко сообщив ваши пристрастия, опыт в играх, имеющиеся проблемы и проч., после чего вы наверняка получите не одно письмо от пока неизвестных вам друзей по переписке, в том числе, возможно, и с ответами на интересующие вас вопросы. Второе: САМИ активнее используйте публикуемые нами адреса игроманов – они часто пишут, что знают массу кодов, секретов и других подсказок по разным играм. Вступайте в переписку – ваших писем очень ждут. Не зря же, наверное, многие письма завершаются припиской: «Отвечу всем на 108 или даже 200 %». И третье: почаще обращайтесь к базе данных DLH, что на диске к «Игромании», – наверняка найдете ответы на подавляющее число вопросов.

Еще раз просим вас: пишите разборчиво, особенно латинские названия и термины (хоть печатными буквами). Право, обидно откладывать в сторону интересное письмо, которое и хотелось бы опубликовать, но невозможно это сделать из-за того, что половину англоязычных слов невозможно разобрать.

Ну, а теперь – к вашим вопросам.

ЖДЕМ ИГРУ

Будут ли продолжения (с цифрой 2) таких игр, как Red Alert, Battle Zone, Total Annihilation?

Илья из Москвы

1. Непосредственным продолжением игры «Red Alert» станет «Command & Conquer 2: Tiberian Sun». Если «Red Alert» рассказывала о предыстории событий, описанных в классическом «Command & Conquer», то «C&C 2» поведает о дальнейшем их развитии. Игра основана на новом по сравнению с «C&C» воксельном движке. Его использование позволяет более реалистично изображать людей и ландшафт. Набравшиеся опыта юниты становятся ветеранами и способны руководить другими юнитами, оказавшимися в зоне их влияния. Погода станет играть значительную роль – вплоть до возможности перейти по льду замерзшую реку, которая раньше была непреодолимым препятствием.

2. «BattleZone 2» готовится к выходу этой осенью. Ее концепция останется прежней – синтез стратегии и action'а. С одной стороны, вы занимаетесь строительством базы, сбором ресурсов, руководите своими войсками. С другой – непосредственно принимаете участие в бою. Разработчики собираются предложить нам новые типы юнитов. Помимо ставшего уже стандартным редактора карт, «BattleZone 2» обещает открыть широкие возможности для тех, кто умеет программировать: они смогут вносить изменения в оригинальную версию. Если наскучит играть одному против всех, заключайте союзы в режиме мультиплейер.

3. Дата выхода «Total Annihilation 2» пока не объявлена, да и о самой концепции игры известно пока довольно мало. Зато ближе к июлю–августу следует ожидать «Total Annihilation: Kingdoms», которая является не непосредственным продолжением, а чем-то вроде пролога, как «Red Alert» и «C&C». Первоначально данная игра задумывалась как обычный add-on к «TA», однако в нее было внесено такое количество изменений, что теперь она заслуживает названия отдельной игры. Ее действие происходит в волшебном мире, в котором разворачивается борьба между четырьмя расами.

Они представляют четыре мировые стихии – огонь, воду, землю и воздух. В игре будет примерно пятьдесят миссий и сто пятьдесят юнитов. Юниты способны получать опыт и повышаться в уровне.

ИГРАЕМ

Мой друг говорит, что увидел в продаже «Sin 2: Wages of Sin». Ему это приснилось или он действительно видел продолжение столь любимой мною игры?

Артем Кулагин из Москвы

«Wages of Sin» – официальный Expansion Pack к игре «Sin». Он был разработан компанией 2015 Inc. и вышел в начале весны этого года. В нем вы снова встречаетесь с главным героем оригинальной игры Blade'ом, а также его помощником по имени JT. Игра имеет свою сюжетную линию, время действия – сразу после окончания «Sin». События разворачиваются вокруг криминальной войны, происходящей в среде нелегальных торговцев оружием. Не обошлось и без кровожадных монстров. Поскольку перед нами не продолжение, а всего лишь add-on, для игры вам будет необходим компакт-диск с первым «Sin». Игра состоит из более чем пятнадцати уровней, среди которых – пещеры, музей, ночной клуб, завод, казино и др. В «Wages of Sin» представлено несколько новых видов оружия, среди которых Concussion Gun, Plasma Bow, огнемет, Guided Missile, Stinger Pack. В числе других нововведений вас ждут фонарик, термооптические очки, а также мотоцикл на воздушной подушке, на котором сможет прокатиться ваш герой. Вам противостоят много новых противников, в том числе два босса. Игра поддерживает несколько необычных видов мультиплейера – Marked for Death, Lynch Mob и Hoverbike Deathmatch. «Wages of Sin» сумел сохранить увлекательный игровой процесс, свойственный первой части.

* * *

Напечатайте, пожалуйста, коды к играм Scull Caps, Gruntz и South Park, а также прохождение игры «Месть Рыжего Джека».

Ирина и друзья

Уважаемая Ирина и ваши друзья! Спасибо за теплые слова в адрес нашего журнала, но позвольте усомниться в том, что вы являетесь «постоянными его читателями»: ведь прохождение «Рыжего Джека» мы уже публиковали в № 10 за 1998 г. Как же вы просмотрели этот материал? Может, и с кодами к упомянутым играм случилось то же самое? В каждом номере на компакт-диске мы публикуем постоянно обновляемую базу кодов и секретов для PC и телевизионных приставок Dirty Little Helper – там обычно мож-

ПИСЬ

но найти все необходимое. Здесь же замечу: зря вы свой адрес не сообщили (с припиской типа «Разрешаю напечатать в журнале»), поскольку в таком случае НАВЕРНЯКА нашелся бы настоящий, хотя пока и неизвестный друг по переписке, который с радостью помог бы решить вашу проблему. Учтите на будущее – и вы, и остальные игроманы.

* * *

Что такое Insurrection для StarCraft'a?

Илья из Москвы

Стратегия в реальном времени «StarCraft», выпущенная компанией Blizzard, оказалась очень популярной, знаменовав собой в некотором отношении спад интереса к жанру. Вопрос о дополнительном наборе миссий встал очень быстро. Первым add-on'ом стали «Stellar Forces». Впоследствии выяснилось, что разработавшая его компания не получила согласия на создание продолжения. Поэтому данный набор дополнительных миссий считается незаконным. Игра «StarCraft: Insurrection», о которой вы спрашиваете, стала еще одним add-on'ом. В отличие от «Stellar Forces», он является вполне официальным. Его действие разворачивается в то же время, что и оригинальная кампания за Терранов. Вам снова предложены три кампании за каждую из сторон. Борьба разворачивается вокруг планеты Brontes IV. Всего в игре 30 миссий, объединенных в кампании, а также более чем 100 карт для мультиплейера. Все это звучит многообещающе, тем не менее, рекомендовать данный add-on можно только для очень ревностных поклонников «StarCraft». Несмотря на то что игра по каким-то неясным причинам получила одобрение Blizzard, ее качество оставляет желать много лучшего. Во-первых, в нее не привнесено ничего принципиально нового по сравнению с оригинальной версией. Во-вторых, что важнее, приходится признать: дизайн карт выполнен людьми, не имеющими достаточной подготовки. В целом этот add-on сложнее, чем первоначальная игра. Однако сложность не делает его интереснее, скорее наоборот. Часть карт для мультиплейера оказалась составлена без надлежащего баланса, и тот игрок, которому выпала удача, получает заведомое преимущество перед остальными. Несколько карт в игре оказались вовсе непригодными. Сюжетная линия, столь интересная в самом «StarCraft», в данном случае не выдерживает критики, а брифинги отличаются неуместным многословием. Всем поклонникам игры лучше приобрести другой add-on – «Brood War», который по качеству ничем не уступает оригиналу. В отношении сюжетной линии он является прямым продолжением событий, изложенных в «StarCraft». Следует также отметить, что в Интернет можно найти для скачивания ряд кампаний, созданных любителями, которые по качеству значительно превосходят «StarCraft: Insurrection».

* * *

Здравствуйте, дорогая редакция «Игромании».

Ну и официально же получилось! :)

У меня возник вопрос по поводу игры Baldur's Gate. Возможно, вы сможете на него ответить. Просматривая вашу статью по данной игре, натолкнулся на картинку инвентори, в которой показан игрок с надетыми на него волшебным кольцом +1, накидкой + не знаю, сколько, и шлемом. Когда же я пытаюсь надеть на своих игроков что-нибудь из защитных вещей +1, +2 и пр., то получаю ответ, что нельзя надеть магический предмет поверх магического предмета. В чем дело? Что я сделал не так? Заранее благодарен.

Дмитрий

Дмитрий, вся хитрость заключается в том, что на герое надеты не простые магические вещи (то есть те, что «Of Protection»), а особые артефакты, некогда принадлежавшие отцу-основателю города Baldur's Gate. Это плащ и шлем Балдура: как вы догадались, они не только очень мощны, но и прекрасно сочетаются с другими волшебными вещами – с тем же кольцом +1. Как их добыть? Читайте внимательней прохождение.

ВООРУЖАЕМСЯ

1. Слышал, что есть программа, с помощью которой можно в игры, созданные для SPS, играть на PC. Так ли это?

2. Можно ли играть в DUNE 2000 в режиме 320x200?

Илья из Москвы

1. Существует целый ряд программ, позволяющих играть на персональном компьютере в игры, предназначенные для других игровых платформ, будь то игровая приставка, игровой автомат или компьютер другого типа. Данный процесс называется эмуляцией. В первую очередь занимаются этим программисты-энтузиасты. В самом



КОНКУРС ПО ИГРЕ «ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК»

Вашему вниманию предлагается 10 вопросов по игре «Провинциальный игрок», разработанной российским коллективом Gershwin и издаваемой компанией «Акелла». Вырежьте эту часть странички из журнала, отметьте на ней правильные, на ваш взгляд, варианты и пришлите ее по почтовому адресу редакции (109316, г. Москва, Волгоградский пр-кт, д. 2, офис 510, «Игромания»). Среди первых десяти читателей, приславших правильные ответы, будут разыграны призы. Не забудьте заполнить анкету. Дерзайте, игроманы!

1. Куда идти, если вы проиграли последний доллар?
- ❑ домой, и в следующий раз даже близко не подходить к бильярдному столу
- ❑ в банк, слезно просить ссуду под «честное пионерское»
- ❑ к ростовщику-грабителю, который снимет с вас последнюю рубашку, да еще вас же и обвинит в своем "тягостном" положении
- ❑ в городской почтамт, чтобы отправить письмо руководителю МВФ (дяде Мише с Дерибасовской, 12) с целью получения крупного кредита

2. Какие последствия ждут главного героя, если он попортит «казенное имущество» в одном из клубов?
- ❑ никаких, за исключением легкого испуга
- ❑ строгий выговор с занесением в личное дело
- ❑ затяжной полет с приземлением в районе близлежащей свалки
- ❑ тяжкие телесные повреждения и временная потеря трудоспособности

3. Как зовут главного героя?
- ❑ Билли Ярд
- ❑ Билли Бонс
- ❑ Артур Билли
- ❑ Брюс Уиллис

4. Достопочтенный отец-основатель города Козюльска:
- ❑ Казимир Козлевич
- ❑ старик Козлодоев
- ❑ князь Козюля
- ❑ волк и семеро козлят

5. Кто «наедет» на главного героя во время повторного посещения улицы «Красных Фонарей»?
- ❑ налоговая полиция
- ❑ сутенеры
- ❑ представители общества по защите прав потребителей
- ❑ полиция Майами, отдел нравов

6. Какие напитки подаются в клубе для «новых русских»?
- ❑ «кока-кола» и «спрайт» – не дай себе просохнуть
- ❑ водка, пиво
- ❑ текила неразбавленная
- ❑ вино

7. Азартная игра, стоящая на втором месте по популярности после бильярда:
- ❑ кости
- ❑ «орлянка»
- ❑ «русская рулетка»
- ❑ покер
- ❑ «очко»
- ❑ пятнашки

8. Какая сумма необходима для участия в соревнованиях?
- ❑ 100 баксов
- ❑ регистрация всех участников бесплатная
- ❑ 500 баксов
- ❑ 50 баксов «на лапу» портье
- ❑ 330... каждому

9. «Настоящий пацан», играющий в бильярд «на троечку». Кто это?
- ❑ Лелик
- ❑ депутат
- ❑ «гость с юга»
- ❑ бывший партработник
- ❑ бармен

10. На какой кинофильм вам намекает в разговоре хиппи из «Андерграунда»?
- ❑ «Криминальное чтиво»
- ❑ «Последний бойскаут»
- ❑ «Как закалялась сталь»
- ❑ «Тимур и его команда»
- ❑ «Гудзонский ястреб»

Вопросы и варианты ответов подготовлены компьютерным клубом «Game Galaxy»



АНКЕТА

1. Фамилия, имя, отчество: ______________________

2. Возраст: ______________

3. Адрес: ______________________

4. Используемая вами игровая платформа:
- ❒ PC
- ❒ Sony PlayStation
- ❒ Nintendo 64
- ❒ Другая: ______________

5. Есть ли у вас доступ в Интернет:
- ❒ Да. Услугами какого провайдера вы пользуетесь: ______________
- ❒ Нет

6. Расскажите о своем компьютере:

Процессор
- ❒ 486 ❒ Pentium
- ❒ Cyrix x86 ❒ Pentium Pro
- ❒ AMD K5 ❒ Celeron
- ❒ AMD K6 ❒ Pentium II
- ❒ AMD K6 2 ❒ Pentium III

Тактовая частота процессора ________ МГц

Оперативная память
- ❒ 8 Мб и меньше ❒ 64 Мб
- ❒ 16 Мб ❒ Более 64 Мб
- ❒ 32 Мб

Емкость жесткого диска (если их несколько, то суммарная)
- ❒ Меньше 1 Гб ❒ От 3 до 6 Гб
- ❒ От 1 до 3 Гб ❒ Больше 6 Гб

CD-ROM
- ❒ Нет ❒ 10–16-скоростной
- ❒ 4–8-скоростной ❒ 20–36-скоростной

Установлен ли 3Dfx
- ❒ Да ❒ Нет

Монитор
- ❒ 14 дюймов ❒ 17 дюймов
- ❒ 15 дюймов ❒ Больше 17 дюймов

С каким экранным разрешением вы обычно работаете
- ❒ 640x480 ❒ 1024x768
- ❒ 800x600 ❒ Более 1024x768

Какие из игровых контроллеров вы используете
- ❒ Джойстик ❒ Педали
- ❒ Руль ❒ Световой пистолет

7. Нравится ли вам существующее оформление журнала:
- ❒ Да ❒ Нет

8. Статии каких авторов вам больше всего понравились в этом номере:

1. ______________
2. ______________
3. ______________

9. Статии каких авторов содержат фактические ошибки или трудно читаются:

1. ______________
2. ______________
3. ______________

10. Являетесь ли вы поклонником сериала «Вавилон-5»?
- ❒ Да ❒ Нет

ТАЕМ

деле, создание подобных программ является для многих единственной возможностью поиграть в старые игры, любимые в юности и недоступные сегодня на PC. Однако не стоит забывать два важных момента. Во-первых, игры, созданные для устаревших моделей, на самом деле могут выглядеть на PC на порядок лучше, чем в оригинале – в случае, если вы используете качественную программу-эмулятор. Однако когда речь заходит о современных игровых приставках или, того хуже, игровых автоматах, качество игры может стать гораздо ниже, так как процессоры современных игровых платформ далеко не всегда уступают персональном компьютеру. Вторым важным моментом является защита авторских прав. Хотя программы-эмуляторы широко распространены во всем мире, в некоторых случаях их использование является кражей интеллектуальной собственности. Не углубляясь в юридические тонкости, скажем, что причина такова: в игры, разработанные для какой-либо приставки, следует играть именно при помощи этой приставки, а не персонального компьютера. Возможно, кому-нибудь покажется, что данное правило звучит кривовато, особенно в нашей стране, где все беззастенчиво пользуются пиратским софтом. Но таковы законы цивилизованной экономики. Если вас на самом деле заинтересовала данная тема, вам следует помнить, что одно дело – написание программы-эмулятора, которое само по себе ничьих прав не нарушает, являясь всего лишь тренировкой ваших способностей как программиста. Однако совсем другое – использование с ее помощью, скажем, приставочной игры «Dead or Alive» на персональном компьютере. Последнее уже будет грубым нарушением законодательства об авторских и смежных правах.

2. Все зависит от типа вашей видеокарты и от наличия умельца, который создал (или мог создать) программу для «перекрытия» исходных режимов разрешения (т. н. override, только в отношении разрешения экрана). Если у вас есть доступ в Интернет, попробуйте поискать там. А вообще необходимость в запуске DUNE 2000 в режиме 320x200 выглядит странной – игрушка отлично бегает даже на самых-самых слабых компьютерах (то есть смысла в уменьшении разрешения нет), так почему же не побаловать себя как минимум 640x400 (а именно в таком нестандартном режиме и работает игра)?

1. Скажите, правда, что в DirectX DUNE 2000 содержится вирус?

2. При помощи какой программы можно вскрывать игры?

Ведяшкин Виталий из Екатеринбурга

1. На пиратских дисках это часто случается.

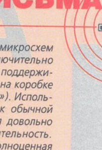
2. Существует большое количество таких программ, и число их постоянно растет. Мы расскажем только о некоторых. Утилиты для «Нортона» являются самым простым способом вскрытия игр – их легко достать, они просты в обращении и чаще всего вполне достаточно входящего в их состав шестнадцатеричного редактора. Более мощным средством является Hex Workshop – его можно назвать профессиональным инструментом непрофессиональных крекеров. Существует также широкий выбор других редакторов. Помимо них, следует назвать специальные программы, предназначенные для вскрытия игр. Шестнадцатеричный редактор позволяет вам только производить замену в файлах, но он не сумеет подсказать, в каком именно месте ее полагается производить. Вам требуется долго находить необходимые адреса для замены или же искать советы. Программы второго типа сами находят, в каком месте в файле-сохранялке расположена информация о жизни героя, наличии у него золота, опыте и т. п., то есть о том, что вы хотели бы иметь в большем количестве.

Среди них следует назвать Cheat 'O Magic и Magic Trainer Creator. Каждый из них обладает собственной структурой, однако в общем принципы их работы одинаковы. Вы выбираете какое-либо значение в игре – количество ваших денег, опыта или ресурсов – и приказываете программе-вскрывальщику отыскать данное значение в файле-сохранялке. Для этого обычно требуется повторять процесс несколько раз, чтобы отсечь случайно совпадающие числа.

Программы попроще оперируют только с числовыми значениями (скажем, у вас 100 золотых монет). Более сложные помогут решить проблему и тогда, когда точное числовое значение вам неизвестно (например, лайф-бар: вы видите, что он полный, а сколько там единиц – кто его знает). Magic Trainer Creator позволит вам создать специальную тренировочную программу, облегчающую прохождение игры.

* * *

P-II мне светит ой как нескоро, а потому придется «разгонять» свой



Pentium 200 Mhz. Расскажите, пожалуйста, о «разгоне» процессора: необходимость этого, способы «разгона», результаты и последствия.

Павел Севец из Ростова-на-Дону

Это спорт не для слабонервных. Необходимость не очевидна, способы – изменение внешней тактовой частоты и коэффициента умножения – общеизвестны, результаты – некоторое увеличение скорости работы процессора, перегрев процессора вплоть до выхода из строя при недостаточном охлаждении, зависание машины, сбои в работе программ, потеря информации на жестком диске... Достаточно?

* * *

Какой ускоритель лучше: Voodoo2 или AGP 3400?

Ринат Медведев из г. Орехово-Зуево

Плата на наборе микросхем 3Dfx Voodoo2 – исключительно трехмерный ускоритель, поддерживающий Glide API (игры, на коробке которых начертано «3Dfx»). Используется как дополнение к обычной видеоплате, обеспечивая довольно высокую производительность. Asustek AGP 3400 – полноценная универсальная видеоплата на чипе Nvidia Riva TNT, показывает прекрасную производительность не только в различных играх (Glide не поддер-

ЗАКАЗ КНИГИ «МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: «ВАВИЛОН-5»

Вы можете приобрести книгу «Место действия: «Вавилон-5» по редакционной цене – 49 руб. 40 коп. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость книги. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа – ООО «Игромания», ИНН 7702206189, р./сч. № 40702810400000000075 в Филиале «ИТАР-ТАСС-ИНВЕСТ» КБ СР «Якиманка», корр./сч. № 30101810500000000798, БИК 044583798.

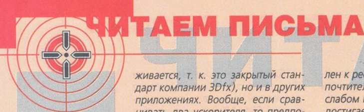
На квитанции об оплате обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с купоном заказа (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу. Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9059, тел.: 274-9293.

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на три (июнь, июль, август 1999 г.) или на шесть месяцев (с июня по ноябрь 1999 г. включительно) по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 15 июня**. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет. 78 руб. стоит подписка на три месяца, 150 руб. – на три месяца на журнал с CD-ROM и 156 руб. – на полгода без диска.

Получатель вашего платежа – ООО «Игромания», ИНН 7702206189, р./сч. № 40702810400000000075 в Филиале «ИТАР-ТАСС-ИНВЕСТ» КБ СР «Якиманка», корр./сч. № 30101810500000000798, БИК 044583798.

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 3 месяца (июнь – август)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 17 июня** в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу. Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9059, тел.: 274-9293.



живается, т. к. это закрытый стандарт компании 3Dfx), но и в других приложениях. Вообще, если сравнивать два ускорителя, то предпочтение следует отдавать в зависимости от того, в какие игры вы будете играть и в какую сумму вы хотели бы уложиться. Voodoo2 традиционно сильнее в продуктах на базе «движков» Quake и Unreal, TNT же обычно обходит изделие от 3Dfx в играх, использующих Direct3D API. Правда, Voodoo2 менее требователен к ресурсам компьютера и предпочтительнее при относительно слабом процессоре – в этом случае достигается больший прирост производительности.

КОДЫ, СЕКРЕТЫ

В игре «Worms 2» возьмите красную гранату, прыгните на голову другого червя, положите гранату ему на голову и бегите – червяк сразу умрет!

Игорь Kanio из Москвы

Узнал прикольную вещь для Fallout 2. Оказывается, к этой игре можно проинсталлировать с вашей программки DLH тренера от первого Fallout'a. Называется он Falche. Потом запустить игру, сохраниться, выйти из игры, запустить тренер и изменить все параметры героя.

Кривов Шурик из Москвы

КУПОН ЗАКАЗА

Я хочу приобрести книгу «Место действия: «Вавилон-5»

в количестве ___ экземпляров.

Цена одного экземпляра с учетом доставки – 49 рублей 40 копеек.

Фамилия, имя, отчество ______________________

Точный адрес: индекс ______________________

область (край, район) ______________________

город ______________________

улица ______________________

дом/квартира ______________________

Без квитанции об оплате недействителен!

Получение книг, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

❑ на 3 месяца (июнь, июль, август) – 78 руб.

❑ на 3 месяца (июнь, июль, август) с CD-ROM – 150 руб.

❑ на 6 месяцев (июнь – ноябрь включительно) – 156 руб.

Фамилия, имя, отчество ______________________

Точный адрес: индекс ______________________

область (край, район) ______________________

город ______________________

улица ______________________

дом/квартира ______________________

Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!



- Полный доступ к Интернет
- Персональный адрес электронной почты
- Доступ к десяткам тысяч телеконференций USENET
- Базы данных
- Собственный Chat-сервер
- Бесплатная подписка на популярные издания
- Личная домашняя страница
- Локальный доступ более чем из 30 городов СНГ
- Различные конкурсы и призы для пользователей

Варианты оплаты на любой вкус, в том числе специальное предложение: ночью и в выходные

0,40

у.е. за час работы

Качество и надежность
Высокая скорость
Выгодные условия.
Региональный Роуминг™
Глобальный Роуминг™
Решение для малого и среднего бизнеса
Intranet-версия РОЛ
Комплексные решения для организаций

Россия-Он-Лайн™

Цены указаны без учета НДС.

info@online.ru (095)258-4161 www.online.ru

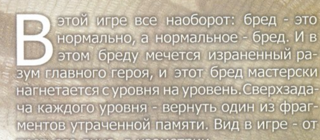












В этой игре все наоборот: бред - это нормально, а нормальное - бред. И в этом бреду мечется израненный разум главного героя, и этот бред мастерски нагнетается с уровня на уровень. Сверхзадача каждого уровня - вернуть один из фрагментов утраченной памяти. Вид в игре - от третьего лица, в изометрии.

- более 80 искусно анимированных обитателей безумного мира
- полная иллюзия реальности происходящего
- идеально проработанный сюжет
- 10 непохожих друг на друга "крезовых" уровней
- совершенное качество звучания
- более 50 часов непрерывного геймплея

БЕЗУМИЕ



НАДЕЖДА...

...и стремление вернуться в реальность, от которой тут же хочется спрятаться. Надо заставить себя вспомнить то, о чем лучше было бы забыть. Удушающая атмосфера города, где снаружи все в порядке, а внутри, за веселенькими фасадами, - зло и ужас.

Поторопитесь!

Скоро начнется невообразимое, и все пациенты, которые не успели умереть раньше...

Шизариум
Sanitarium

3CD

www.nd.ru/shiza

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по адресу: Москва, Ломоносовский пр-т, д.31, кор.5, тел. (095) 932-6178, sale@nd.ru. Любое количество дисков можно заказать по тел. (095) 147-5508, zakaz@nd.ru. Зарегистрированные пользователи получают диски по льготной цене. Доставка по Москве - бесплатно! Служба технической поддержки для зарегистрированных пользователей: тел. (095) 147-1338, support@nd.ru www.nd.ru

Рекомендуемая розничная цена - 400 руб.

ПОРАДУЙ СЕБЯ НОВЫМ ДИСКОМ!